EXCLUSIVO
CRIADOR DE MARIO
FALA SOBRE O FUTURO DOS GAMES
CONRAD EDITORA
A REVISTA OFICIAL DO GAMECUBE + GAME BOY + NINTENDO 64 + DS
SELO Nintendo OFICIAL
Nintendo
World
REVOLUTION
NOVA MÁQUINA MOSTRA
A CARA E A CORAGEM
COBERTURA COMPLETA
DA MAIOR FEIRA DE
GAMES DO MUNDO!
MAIS DE 90
PREVIEWS!
LINK É ANIMAL!
THE LEGEND OF
ZELDA
TWILIGHT PRINCESS
FIRE EMBLEM:
SACRED STONES
RECRUTE TODOS OS PERSONAGENS!
COM MATERIAL EXCLUSIVO DA
NINTENDO POWER
www.nintendoworld.com.br
Nº 83 R$ 6,50
E MAIS: DONKEY KONGA 2 • GHOST RECON • STAR WARS III • PAC-PIX + SEIS JOGOS

atendimento de segunda a sexta das 9hs às 18 hs, sábados das 9hs às 13 hs

parcelamos suas compras em até 12x nos cartões[2]

Super Promoção[1]

Desconto de 10% para todas as compras on-line feitas através de Boleto Bancário ou depósito em conta corrente.

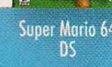
* promoção por tempo limitado

com mais facilidade e segurança

GAMES.com

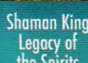
Todos os jogos abaixo você encontra em nosso site:

Revident Evil 4 | Virtua Quest | NBA Streets V3 | Fight Night Round 2 | Star Fox Assault | SpongeBob Squarepants The Movie | Mortal Kombat Deception | Donkey Kong Jungle Beat com bongôs

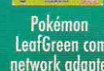


Super Mario 64 DS | Asphalt Urban GT | The Urbz Sims in the City | WarioWare Touched! | Pokémon Dash | Spider-Man 2 | Ridge Racer DS

Rayman 2 The Great Escape | Perfect Dark | Duke Nukem Zero Hour | Pokémon Puzzle League | The Legend of Zelda Marjora's Mask | Pokémon Stadium com Transfer Pack | Pokémon Snap



Harvest Moon Friends of Mineral Town | Ace Combat Advance | Legend Of Zelda The Mimish Cap | Final Fantasy I e II | Yu-Gi-Oh! 7 Trials to Glory | Shaman King Legacy of the Spirits | Banjo Pilot | Grand Theft Auto



Pokémon FireRed com network adapter | Pokémon LeafGreen com network adapter | Memory Card 251 GC | E-reader GBA | Controle índigo GC

Novo site 100% seguro

utilizando a tecnologia SSL (Secure Socket Layer) usada nas maiores lojas virtuais do mundo.

- Home Page com os principais lançamentos dos últimos dois meses mostrado em destaque.
- Muito mais títulos a sua disposição, contando com descrição detalhada em português sobre o jogo ou acessório e imagem do produto em três tamanhos diferentes.
- Atendimento on-line para que você tire suas dúvidas na hora de sua compra.
- Busca detalhada de produtos com opções de consultas através de preços, fabricante, plataforma, lançamento e promoção.
- Diversas opções de pagamento entres cartões de crédito, boleto bancário e depósito em conta.

Televendas

(11) 62351423

(11) 62357079

NaçãoDesign.com.br

"REVOLUÇÃO" X "EVOLUÇÃO"

"Este console é revolucionário". Quantas vezes você já ouviu isso? Em quantas revistas já leu isso, sobre quantos jogos você já ouviu essa palavra? São tantas que você nem consegue contar, certo? Afinal, qualquer coisa acima da média é chamada de revolucionária. Pois é, o termo "revolucionário" é tão utilizado atualmente que perdeu todo seu sentido verdadeiro. Na verdade, muitos usam o termo como sinônimo de "evolução". Ah, como estão enganados. Evoluir algo é bem diferente de revolucionar algo. Na verdade, bem mais fácil até. Evoluir é atingir um novo patamar, é melhorar um padrão. É pegar algo que já está pronto e colocar um detalhe aqui, uma textura ali, um processador acolá. E qualquer melhoria agrada ao povo. Revolucionar, por outro lado, é algo bem mais delicado. Isso exige alterações profundas que podem fazer com que as pessoas concordem ou discordem, pois, quando se revoluciona algo, você tem de quebrar padrões que estão fixos na cabeça das pessoas – algo extremamente difícil.

Quer uma mostra disso? Da geração 8-bit para a 16, houve uma evolução. Nada mudou. Eram os mesmos jogos, mais bonitos e coloridos – e todos gostaram. Dos 16 para os 32, houve a revolução poligonal. Aqui, jogos 3D se tornaram padrão, mas houve toda uma legião de militantes defensores de jogos 2D que se revoltaram com isso. Essa é a diferença entre "evolução" e "revolução". Dos 32 bit até agora, passando pelos 64 e 128, tudo foi apenas evolução. E, pelo que foi mostrado até agora, os 256 pretendem seguir essa mesma regra. Vamos rezar para que a Nintendo cumpra a sua promessa e faça com que o Revolution faça jus ao nome.

Eric Araki
eric@conradeditora.com.br

A próxima Nintendo World chega às bancas no dia 21 de julho

ÍNDICE

Nosso critério de avaliação

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.**
- **JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.**
- **SOM: músicas, efeitos sonoros, vozes e ruídos.**
- **DIVERSÃO: prazer que o game proporciona a quem joga.**
- **REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.**

Os *Troféus NW* indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

10

9,0~9,9

8,0~8,9

CONRAD EDITORA

CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

Nintendo® World

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Barbão
Editor Eric Araki
Editor Assistente Ronny Marinoto
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES
Pablo Miyazawa, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Renato Siqueira, JP Nogueira, Renato Pelizzari, Rodrigo Guerra, Juliana Fernandes, Gilsomar Livramento, Daniel de Sousa, Daniel Lima (textos); Orlando Ortiz (edição); Homero Letonai, Andressa Nozue (arte), Camila Dourado (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos
Coordenadores de Produção
Alberto Veiga, André Braga, Leonardo Borgiani

WEB
Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior
Webmasters
Fernando Nogueira, Letícia Tatsch

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Gerente de Negócios e Publicidade
Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas
Gracia Lemos e Rafael Ferreira
Contato Comercial
Isac Guedes (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executiva de Vendas Diretas
Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

MARKETING
Gerente de Produto André Faure
Coordenador de Comunicação Luciano Andrade
Gerente de Marketing - Produto
Dirceu Darim

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro
Celso Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos
Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

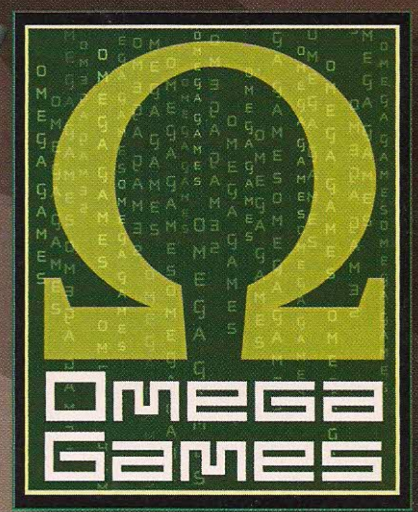
Nintendo World Edição 83, junho de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda. ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anaí Gonzalez, Regina Toledo e Viviane Garcia
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações etc.:
Tel. (11) 3346-6191 Fax (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão Plural
Distribuição DINAP

Games, acessórios e consoles de todas as marcas • produtos originais • assistência técnica especializada

Nintendo DS com um preço incrível, consulte
Gba com um preço incrível, consulte

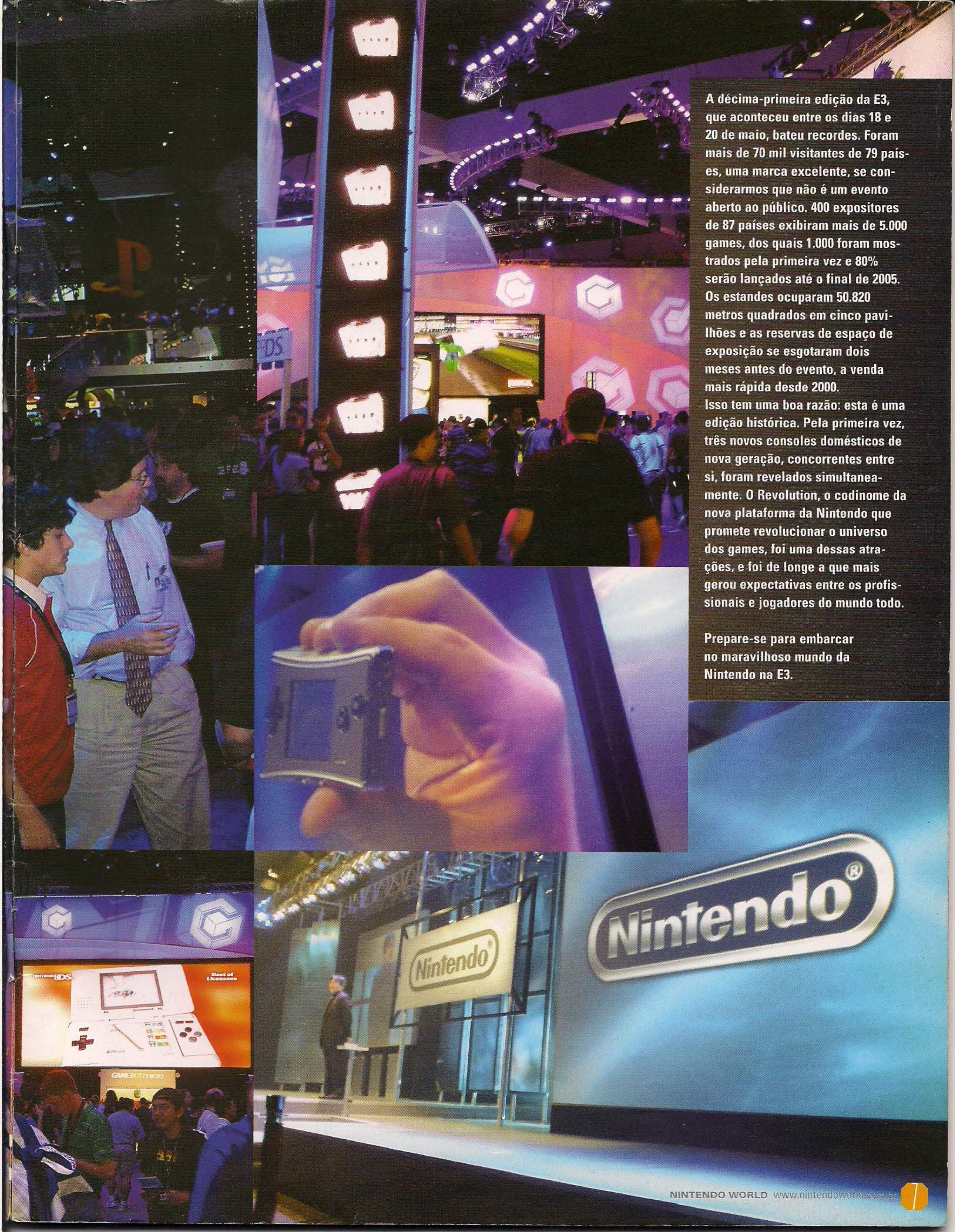

Omega
Games

NINTENDO GAMECUBE
apenas
R$ 590,00
consulte outras
promoções
em nossa loja

REVOLUÇÃO NA E3 2005

Por Pablo Miyazawa e Fabio Santana

A cada ano, sempre no mês de maio, o mundo do videogame pára. Todas as atenções são voltadas para o mais importante acontecimento dessa indústria, a Electronic Entertainment Expo, ou simplesmente E3, evento aberto apenas para profissionais da área, onde todas as empresas de games exibem seus futuros lançamentos e aproveitam a oportunidade para fazerem revelações bombásticas. E nossa equipe estava lá, diretamente de Los Angeles, fazendo parte da edição mais importante da década.



A décima-primeira edição da E3, que aconteceu entre os dias 18 e 20 de maio, bateu recordes. Foram mais de 70 mil visitantes de 79 países, uma marca excelente, se considerarmos que não é um evento aberto ao público. 400 expositores de 87 países exibiram mais de 5.000 games, dos quais 1.000 foram mostrados pela primeira vez e 80% serão lançados até o final de 2005. Os estandes ocuparam 50.820 metros quadrados em cinco pavilhões e as reservas de espaço de exposição se esgotaram dois meses antes do evento, a venda mais rápida desde 2000.
Isso tem uma boa razão: esta é uma edição histórica. Pela primeira vez, três novos consoles domésticos de nova geração, concorrentes entre si, foram revelados simultaneamente. O Revolution, o codinome da nova plataforma da Nintendo que promete revolucionar o universo dos games, foi uma dessas atrações, e foi de longe a que mais gerou expectativas entre os profissionais e jogadores do mundo todo.

Prepare-se para embarcar no maravilhoso mundo da Nintendo na E3.

REVOLUÇÃO

Nintendo promete mudar a forma de se jogar videogame na nov

Durante a E3 2005, a Nintendo foi de longe a mais misteriosa em relação ao seu console de nova geração. Em sua conferência para imprensa realizada um dia antes do início do evento, a empresa japonesa teve a chance de surpreender o mundo com revelações bombásticas a respeito de seu próximo console, provisoriamente batizado Revolution, que irá suceder o GameCube a partir do ano que vem.

Para quem não sabe, a Nintendo iniciou o desenvolvimento do Revolution logo após o lançamento do GameCube, em 2001. Em entrevista realizada em junho de 2004, o presidente da Nintendo, Satoru Iwata, descreveu a máquina como "um videogame de natureza diferente, que não segue o caminho convencional dos novos sistemas, que simplesmente aumentam a velocidade e a qualidade visual para criar jogos mais elaborados". Iwata ainda lembrou que "a regra de satisfazer consumidores apenas com melhorias nas especificações técnicas funcionou antes, mas agora não serve mais". Desde então, já ficava claro que a empresa responsável por clássicos como **Super Mario**, **Zelda** e **Donkey Kong** trilharia um caminho diferente de suas principais concorrentes. E foi exatamente o que se comprovou na E3 deste ano. Durante a sua apresentação para a imprensa um dia antes da abertura do evento, em Los Angeles, a Nintendo muito prometeu, mas pouco revelou. O sucessor do GameCube ganhou um nome e uma cara (ainda que provisórios). Foram revelados aspec-

AGORA

geração

Por Eric Araki e Pablo Miyazawa

Satoru Iwata revelou (poucos) detalhes sobre o Revolution.

tos únicos da máquina, mas não o joystick. Foram mencionados nomes dos possíveis games que surgirão no console, mas nenhum título foi confirmado, e nada foi revelado sobre as especificações técnicas do Revolution, seu preço e muito menos a data de lançamento.

O mundo esperava por uma revolução, mas tudo o que a Nintendo fez foi deixar as pessoas com mais água na boca.

Foi o próprio Satoru Iwata quem apresentou pela primeira vez o protótipo do Revolution: o console é preto, pequeno, fino, com a espessura de aproximadamente três caixas de DVD. A máquina poderá ser usada na horizontal ou verticalmente, possui drive para discos de 12 cm de diâmetro (tamanho dos discos comuns, ao contrário do disco do GC, de 8 cm), capacidade de rodar filmes em DVD, usará memória flash de 512MB para salvar dados e terá joysticks sem fio. Além disso, o console terá conectividade online através de Wi-Fi, o que proporcionará também a principal novidade anunciada pela Nintendo até agora: a retrocompatibilidade com seus títulos antigos, mas não apenas com os miniDVDs do GameCube. Através do Revolution, será possível fazer download de games clássicos para NES, Super NES e Nintendo 64 para jogar diretamente no console.

O serviço será cobrado ("uma pequena taxa", conforme nos revelou o produtor Shigeru Miyamoto), e os games disponíveis (first e third parties) serão definidos através de estudos de popularidade.

"O Revolution é o casamento entre a mais forte herança de inovação e o futuro dos games", disse Satoru Iwata no press-release divulgado durante a E3. "Com a retrocompatibilidade e o conceito de 'console virtual', mostraremos ao mundo do que um sistema de próxima geração é capaz". Analisando as informações apresentadas até agora, fica ainda mais claro que não há intenção em buscar uma competição direta com Sony e Microsoft. Com o Revolution, a Nintendo pretende criar um console acessível, pequeno e silencioso, juntando o novo ao antigo e proporcionando acesso mundial (via conexões Wi-Fi) a jogadores casuais e hardcore. "A palavra 'diferente' define nossa abordagem. O Revolution não será simplesmente novo ou incluirá novas tecnologias. Isso é bom, mas não é o suficiente. Os consoles atuais já oferecem gráficos realistas, então incrementar o visual não irá nos permitir enxergar a diferença. Então, o que a nova máquina deve fazer? Muito mais. Uma experiência de jogo sem precedentes. Algo que as outras máquinas jamais proporcionaram antes", teorizou o presidente da Nintendo.

E isso foi tudo o que a Nintendo revelou sobre sua nova plataforma, deixando um gostinho de quero mais e ansiedade pela revelação das peças que concluirão o quebra-cabeça. Mais detalhes sobre o novo console devem ser revelados na metade do ano, durante o evento Tokyo Game Show, mas já é certo que a máquina deve chegar ao mercado somente em 2006, provavelmente no primeiro semestre. Resta ao mundo esperar para decifrar mais esse movimento misterioso da Nintendo.

Game Boy Micro e o Revolution foram as estrelas da coletiva da Nintendo pré-E3.

Miyamoto e a apresentadora do canal G4, Tina Wood, demonstram uma partida de Nintendogs.

FATOS SOBRE O NINTENDO REVOLUTION

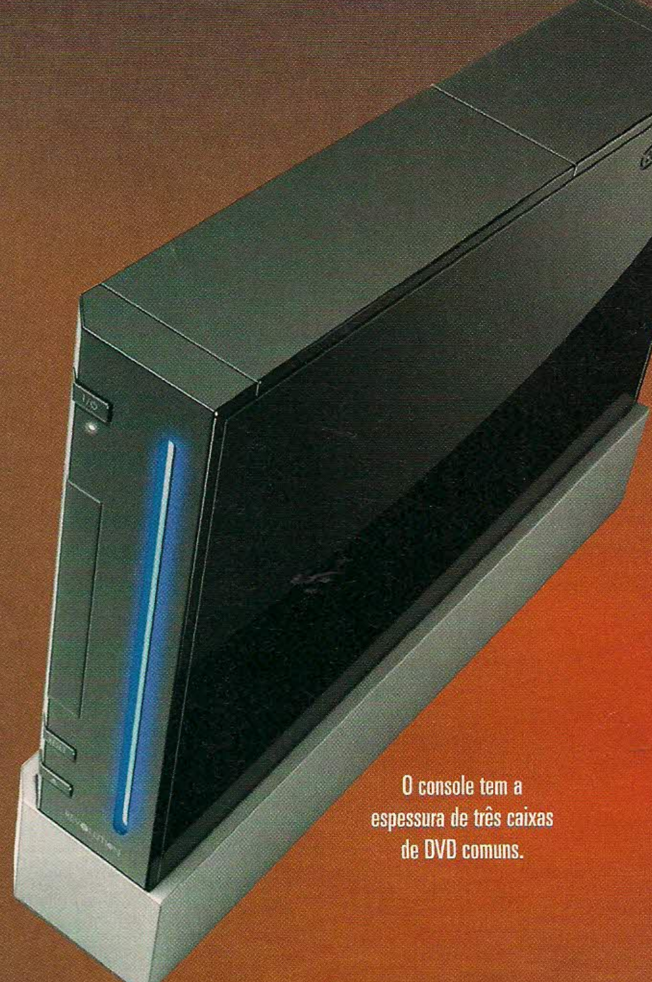
A realidade da plataforma pós-E3 2005

Fato 1: Revolution será o menor console caseiro já lançado

Durante a E3, a Nintendo deixou bem claro que o Revolution que exibiu em sua conferência de imprensa era apenas um protótipo, e que certamente o design e alguns dos aspectos técnicos serão alterado até o lançamento oficial. Dá para notar que o visual da máquina é bem mais moderno e adulto do que o do GameCube. Sua capa plástica é mais rígida e brilhante e assemelha-se à usada no PSP da Sony. O console é bastante pequeno – menor que qualquer console doméstico atual (segundo a Nintendo, "aproximadamente do tamanho de três caixas de DVD empilhadas") e também mais leve, e poderá ser apoiado em uma base prateada, na horizontal ou na vertical. A Nintendo garante que a máquina será ainda menor e mais leve quando for lançada. Cinco cores diferentes foram exibidas na E3 – verde, preto, branco, vermelho e prateado – mas a cor do lançamento ainda está em estudos.

Na parte da frente, o Revolution apresenta botões Power, Reset e Eject. Uma tampa abaixo do drive esconde as entradas para cartuchos de memória de 512 MB que o console usará para downloads e para salvar games. Acima, localiza-se a iluminada entrada dos discos de jogos, que aceita os games do GameCube assim como os discos de 12 cm especialmente criados para o Revolution. Ele funciona como o drive de CD de um aparelho de som para automóvel, que "chupa" o disco para dentro da máquina, tanto o jogo para GameCube quanto para Revolution, de maneira intuitiva. Basta inserir o disco na máquina e ele será reconhecido automaticamente. Na parte traseira, há duas portas USB e uma entrada do cabo de força. Além disso, há uma entrada única e proprietária para áudio e vídeo, semelhante à do GameCube.

Uma tampa localizada do lado direito pode ser levantada apresentando quatro conectores para controllers do GameCube e os dois espaços para os cartuchos de memória. O fato de haver espaços dedicados aos controles do Cube fortalece a teoria de que o controle do Revolution será completamente diferente de qualquer outro já exibido. É provável que os jogos feitos para Revolution farão uso dos controles sem fio do console, já que não há sinal de um espaço para controles na máquina.



O console tem a espessura de três caixas de DVD comuns.

Fato 2: Os joysticks ainda são uma incógnita

Com certeza, o provável aspecto revolucionário do Revolution será o seu joystick. E foi exatamente isso que a Nintendo quis esconder de todo mundo. Tudo o que se sabe até agora é baseado em rumores, mas a empresa promete algo bastante diferente dos controles atuais, que seja "intuitivo e fácil de ser usado por todo mundo". Shigeru Miyamoto fez questão de explicar que haverá novidades tão revolucionárias que a empresa não ousa divulgar antes, temendo ser copiada pela concorrência. Shigeru Miyamoto mais tarde nos disse que a escolha de não mostrar o joystick foi estratégica: "Criamos o Rumble Pak, o direcional em cruz, a alavanca analógica, o controle sem fio, e todos nos copiaram. Para que revelar nossos segredos antes e correr esse risco?", comentou. O que é certo é que o console terá conectividade online via Wi-Fi, e que as idéias ainda estão sendo desenvolvidas. É provável que muita coisa mude de hoje até a data do lançamento.

Em entrevista durante a E3, o vice-presidente de marketing e vendas Reggie Fils-Aime deu pistas de que o joystick do Revolution permitirá ao consumidor jogar games de todas as plataformas. "Anunciamos que você poderá fazer download dos melhores games de NES, Super NES e N64, além dos jogos para Revolution e GameCube", disse, em entrevista a um site americano. "Se você colocar todos esses controllers um ao lado do outro, verá que eles são muito diferentes entre si. Imagine então que tipo de aparelho irá permitir que você jogue todos esses tipos de games." Um joystick personalizável pelo próprio jogador? É bem possível. Outras teorias sugerem que o controle trará aspectos apresentados no Nintendo DS, como uma tela sensível que pode ser acionada ao toque de uma Stylus, além do uso do microfone, ou algo semelhante.

Uma tampa lateral revela quatro entradas para controles e Memory Cards de GameCube.

No lançamento estarão disponíveis diversas cores do console.

Até a presença de um giroscópio foi sugerida, mas a Nintendo não nega nem confirma nada.

Fato 3: IBM, ATI e MoSys cuidarão dos componentes do Revolution

A Nintendo foi a que menos falou sobre os aspectos técnicos de sua máquina de próxima geração. "Eu gostaria de divulgar as especificações técnicas, e eu sei que vocês gostariam de saber, mas não o farei por uma razão simples: elas não são importantes. Foi-se o tempo em que só a tecnologia fazia a diferença", disse Satoru Iwata durante o evento Game Developers Conference, em março. O coração tecnológico do Revolution é um processador criado pela IBM, codenominado "Broadway". O chip gráfico tem a assinatura da ATI e ganhou o apelido "Hollywood". Iwata explicou os apelidos no mesmo evento: "Broadway é a capital do entretenimento ao vivo, e Hollywood é a capital do cinema de entretenimento. Com o Revolution, pretendemos criar a nova capital do entretenimento interativo". A MoSys, que já havia participado da produção do GameCube, está trabalhando na memória RAM do console. Nenhum outro número ou aspecto técnico foi divulgado, mas a Nintendo alegou motivos para isso. "Nós não temos o poder que as outras empresas têm, mas se você olhar esses números que eles apresentam: será que eles serão realmente usados no game em si? Poderíamos divulgar um monte de números também, mas preferimos esperar nossos chips ficarem prontos para saber como o game irá rodar e saber qual é a sua performance máxima. Só aí divulgaremos os números, porque são esses que realmente importam", explicou Miyamoto em uma entrevista durante a E3. Satoru Iwata foi mais incisivo: "A Nintendo está tomando uma iniciativa diferente da Sony e da Microsoft, e acho que há um contraste interessante. Estamos aplicando os benefícios da tecnologia avançada, mas fazendo nossas máquinas serem mais eficientes, silenciosas e rápidas, tudo com uma interface nova para o usuário. Esta é a nossa grande diferença".

Fato 4: Este será o primeiro videogame Nintendo com capacidades online de fábrica

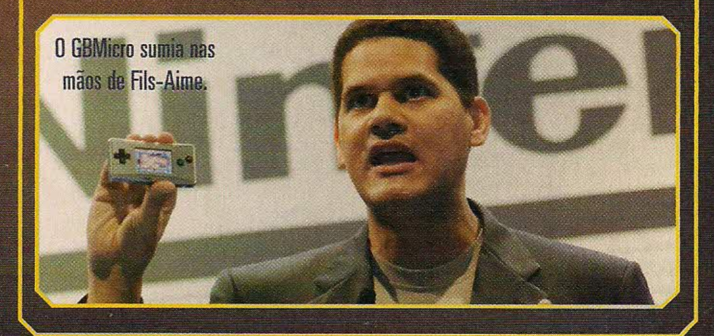
Diferente dos consoles anteriores da Nintendo, o Revolution sairá de fábrica com compatibilidade online. A estratégia Wi-Fi para o console e o Nintendo DS, batizada Nintendo Wi-Fi Connection, foi revelada no evento Game Developers Conference, em março. No Revolution, o Wi-Fi permite conexões rápidas e sem fios usando os padrões 802.11b e 802.11g, proporcionando partidas multiplayer entre jogadores de todas as partes do mundo, em alta velocidade e sem o uso de cabos. A Nintendo adotou a tecnologia Wi-Fi como uma de suas bandeiras, e já adiantou que pretende incorporá-la em todos os seus produtos futuros. No Revolution, há a previsão de duas opções de jogo online: em uma, o usuário joga com usuários escolhidos aleatoriamente, baseado no nível de habilidade de cada competidor; em outra, é possível jogar apenas com amigos selecionados. Microtransações de produtos relacionados aos games também estão em estudo.
Durante a E3, a Nintendo anunciou sua jogada online mais ousada. Através do Revolution, será possível fazer download de games clássicos do NES, Super NES e Nintendo 64. A empresa não revelou ainda quais games estarão disponíveis, nem o preço de cada download.

Fato 5: Clássicos estarão presentes em jogos novos e antigos

Outra das promessas da Nintendo é que o Revolution será uma máquina mais amigável para os criadores de jogos: "Não é sobre o que você joga, mas como você joga", teorizou Satoru Iwata. "O desenvolvimento de jogos no Revolution será focado em grandes idéias, e não em grandes orçamentos." Nenhum game foi anunciado oficialmente, mas a Nintendo sugeriu que versões de **Super Smash Bros.** (com multiplayer online via Wi-Fi), **Metroid**, **Zelda** e **Animal Crossing** (com conexão com a versão para Nintendo DS) estão a caminho, além de uma versão online de **Final Fantasy**: **Crystal Chronicles**, produzida pela Square Enix. Também já é certo que o console estreará com um novo game do Mario, que trará suas raízes do antecipadíssimo **Mario 128**, que foi praticamente ignorado durante a E3. A Nintendo também sugeriu que pelo menos uma franquia inédita deve estrear com o Revolution. Third partires como a Bandai já declararam a intenção de produzir para o console, mas é muito provável que a maioria dos games de estréia do Revolution será desenvolvida pela própria Nintendo.

GAME BOY (LITERALMENTE) NA PALMA DA MÃO

Mas o Revolution não foi a única vedete da conferência da Nintendo. Para fechar o evento, o vice-presidente de Marketing e Vendas da Nintendo of America, o agigantado Reggie Fils-Aime, tirou do bolso um portátil que praticamente sumia em suas mãos. Tratava-se do novíssimo Game Boy Micro, uma versão minúscula de GBA, pouco menor que uma câmera digital das mais avançadas, que pode rodar todos os mais de 700 títulos de GBA já lançados. "Tão pequeno quanto um celular, sofisticado como um MP3 player, tão divertido como só o GBA pode ser". Mais que isso: o portátil vem com conectividade Wi-Fi embutida e, como o próprio Reggie declarou: "A melhor tela de um sistema portátil Nintendo de todos os tempos".
Outra novidade é a possibilidade de personalizar seu GBM. Junto com o console serão lançadas frentes removíveis, como essas de celulares. Cada frente terá um padrão diferente, com grafismos, tribais ou mesmo com seus personagens favoritos. Ou seja, você terá um GBM com a sua cara, e poderá mudar quando bem entender.
"Não é apenas uma extensão do videogame portátil, mas uma nova maneira de jogar Game Boy", terminou Fils-Aime.

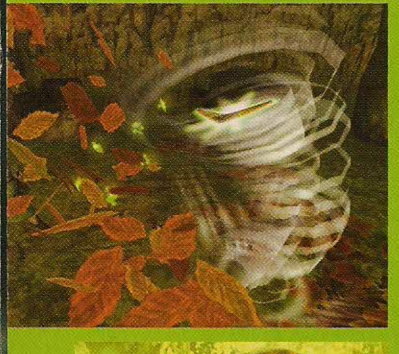

O GBMicro sumia nas mãos de Fils-Aime.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

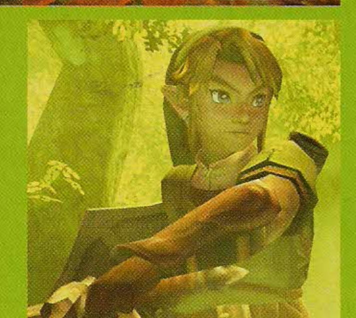
Link vira lobo e quebra tudo no jogo para GameCube mais aguardado de 2005

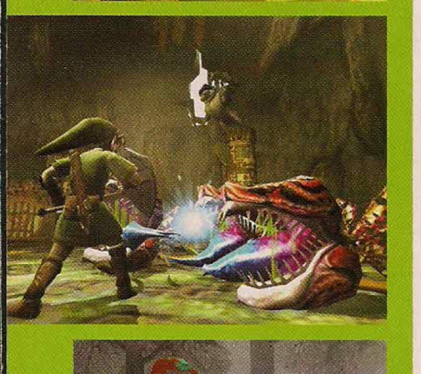
Por Pablo Miyazawa

Definitivamente, a E3 2005 foi de Zelda. **O jogo para GameCube mais aguardado do ano teve uma aparição de gala na coletiva para imprensa da Nintendo, um dia antes do início do evento, em Los Angeles. Após a revelação do nome definitivo –** The Legend of Zelda: Twilight Princess **–, um novo trailer surgiu no telão para revelar muito mais do que poderíamos esperar. Surpresas e mais surpresas e uma certeza: este deve ser o melhor game** Zelda **de todos os tempos.**



Uma hora após o final da coletiva, tivemos o privilégio de participar de um evento secreto que a Nintendo realizou para alguns poucos jornalistas especializados. Não fomos avisados do que se tratava exatamente. Só ficamos sabendo que saberíamos mais sobre o novo Zelda quando chegássemos ao local marcado, uma sala de cinema no complexo do famoso Chinese Theater, em Hollywood. Lá dentro, outra surpresa: o encontro seria uma "entrevista coletiva ao contrário". Entre os presentes estavam Shigeru Miyamoto (que dispensa comentários), Eiji Aonuma (diretor do game) e Koji Kondo (compositor dos principais temas musicais da Nintendo). Dado o curto tempo disponível e a grande quantidade de repórteres presentes, a Nintendo fez algo diferente. Ao invés de deixar os jornalistas perguntarem o que quisessem, as questões foram criadas pela própria Nintendo, que, através de seu tradutor oficial, as dirigia aos produtores e traduzia as respostas. Claro que não foi o ideal (mas tudo bem, conseguimos entrevistar o Miyamoto exclusivamente dois dias depois (leia na página 18). Felizmente, as perguntas foram bem escolhidas. Aonuma, Miyamoto e Kondo falaram abertamente sobre diversos aspectos da principal promessa da Nintendo em 2005, os quais relembramos a seguir.





UM NOVO ZELDA, ALGUNS ANOS MAIS TARDE

Grande, muito grande. The Legend of Zelda: Twilight Princess será o maior game Zelda de todos os tempos, seja na quantidade de dungeons, seja no conteúdo de cada labirinto. Quem garantiu foi o próprio diretor geral, Eiji Aonuma, a principal mente criativa por trás do projeto. Já Shigeru Miyamoto é o produtor executivo, ou seja, tem como função ajudar Aonuma a "arrumar a mesa e cumprir seus cronogramas", conforme nos explicou, bem humorado. Aonuma explicou que a idéia de trazer um Link mais maduro ao GameCube já existia bem antes de decidir qual visual seria usado no jogo: "Sabemos que metade dos jogadores adorou Zelda: The Wind Waker, e outra metade não gostou tanto. Procuramos escutar as críticas para decidir o que faríamos no game seguinte. Sabíamos que queríamos um Link adulto no novo game, mas não tínhamos certeza sobre qual visual se adaptaria melhor a isso". A história do novo Zelda se passa algumas décadas após os acontecimentos de Ocarina of Time, mas não tente encontrar relações entre um jogo e outro: "Este é um Link diferente do personagem daquele game", confirmou Aonuma. A Nintendo tem chamado o herói de Twilight Princess de "Link caubói" por uma mera questão cultural. "Link não tem nada de caubói, já que ele é na verdade um 'shepard' (pastor). Mas preferimos chamá-lo assim, porque esse conceito de pastor é desconhecido no Japão, os jogadores não entenderiam isso bem. A idéia de caubói seria mais bem aceita e compreendida, então deixamos assim", contou Aonuma.

LINK VIRA LOBO!

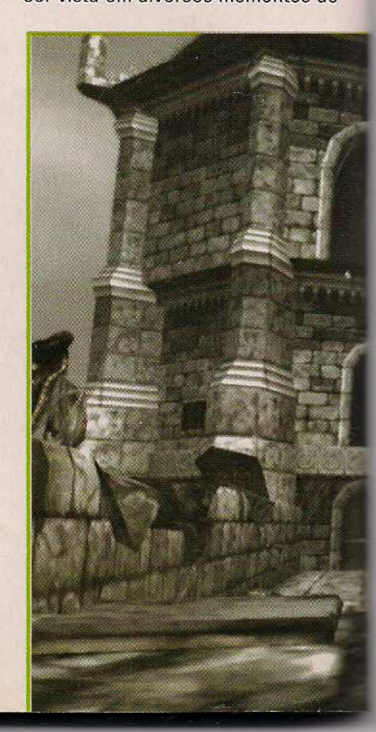
O trailer revelou e a gente comprovou: o herói mais amado dos games Nintendo se transforma em uma criatura peluda e raivosa em diversos momentos de Twilight Princess. Há uma boa explicação para isso: Link só vira lobo quando entra em uma área mágica e sombria chamada "Twilight", um mundo paralelo no estilo do Dark World de Zelda: A Link to the Past (Super NES). Aonuma nos explicou o porquê da transformação: "O poder mágico desse local não permite que Link se mantenha humano ali, por isso ele se transforma". Para quem não se lembra, o game Metroid Prime 2 também apresenta uma idéia de mundo paralelo bem semelhante. Shigeru Miyamoto até fez piada sobre a "coincidência": "esse conceito de Dark World também existe em Metroid Prime 2, mas já que eu fui o produtor desse game e tinha o poder de decidir o que seria bom ou não, mantive a idéia". O trailer apresentado na coletiva da Nintendo mostra várias criaturas malignas saindo de um portal mágico – o tal Twilight ao qual Aonuma se referiu. Segundo o diretor, Link será obrigado a usar esse portal em vários momentos para se transformar e cumprir desafios.

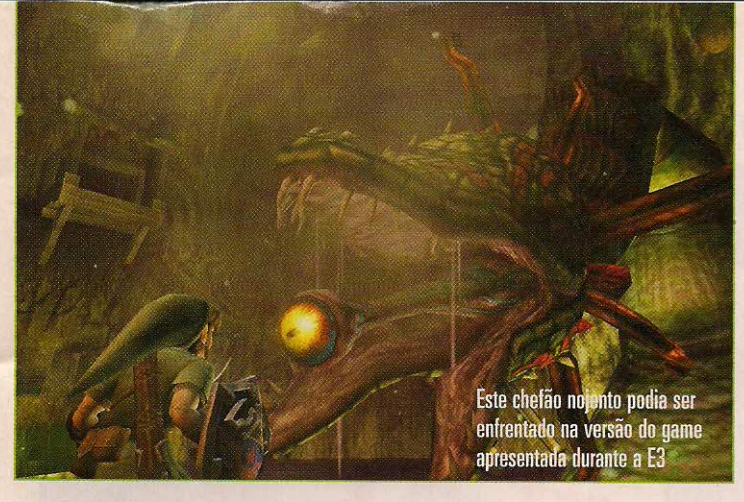
O MISTÉRIO DE MIDNA

Não pense que a transformação de Link resume-se à aparência: ele adquire poderes e habilidades especiais quando transformado. "Link pode conversar com animais e tem seus sentidos apurados. Ele enxerga melhor, escuta melhor e usa sentidos animais para resolver puzzles, o que só seria possível na forma de lobo", explicou Aonuma. Quem assistiu ao trailer notou a presença de uma criatura bizarra montada nas costas do herói peludo. "Este ser chama-se Midna, mas este nome ainda não é definitivo. Ela possui uma espécie de relação cooperativa com o Link-lobo, sendo que um pode ajudar o outro em seus objetivos". Em outras palavras, todos os ataques e ações do lobo são influenciados pela presença de Midna e da bizarra criatura que insiste em sair da "coroa" localizada em sua cabeça.

ZELDA DE LUTO

Como sempre acontece, a presença de Zelda no game está dando o que falar. A princesa pode ser vista em diversos momentos do




Este chefão nojento podia ser enfrentado na versão do game apresentada durante a E3

dando o que falar. A princesa pode ser vista em diversos momentos do trailer, vestindo um misterioso traje negro. Mas qual é a desta moda? Aonuma explicou: "Este traje é um robe usado no Japão por pessoas que vão a funerais. Zelda está de luto, porque seu reino foi invadido por criaturas do Twilight e ela perdeu as esperanças de ver a situação se resolver". Ele não explicou mais do que isso, mas já dá para esperar muito sofrimento no caminho da princesa. Para variar...

O QUE NÓS JOGAMOS

A demo de **Zelda: Twilight Princess** apresentada na E3 trouxe quatro fases jogáveis. Na primeira, chamada Toaru Village, era possível interagir com outros personagens da cidade, voar em galinhas, aprender a cavalgar, tocar cabras para dentro de um celeiro e explorar os arredores. Em **Horse Battle**, foi possível jogar em uma violenta batalha em campo aberto contra vilões montados em javalis ferozes. Link também cavalga em seu cavalo. Há também uma fase de labirinto (Forest Temple), que mostra todas as possibilidades de ação e combate em labirintos, bem parecido com o que existe em **Ocarina of Time** (segundo Aonuma, cada labirinto terá seu próprio tema). A última fase é uma batalha contra uma enorme planta carnívora na qual é preciso usar os poderes mágicos do bumerangue para vencer.

E POR FALAR NO BUMERANGUE...

A arma clássica da série Zelda é um dos itens que ganhou um belo upgrade em **Twilight Princess**. Agora é possível carregar seu poder e até mirar em diversos locais simultâneos, entre outras coisas que ainda não foram reveladas. Quando questionado sobre quais itens são obrigatórios em todos os games **Zelda**, Shigeru Miyamoto foi enfático: "Em um game Zelda, não pode faltar o bumerangue, nem o cavalo". Falando nisso, as cavalgadas serão parte constante do novo game. Desta vez o cavalo de Link não vem com nome definido. O jogador pode batizar seu companheiro com o nome que quiser, já no momento do primeiro encontro. Quem jogou **Ocarina of Time** não terá dificuldades: a jogabilidade das fases "movidas a cavalo" em **Twilight Princess** é praticamente idêntica à do game para N64.

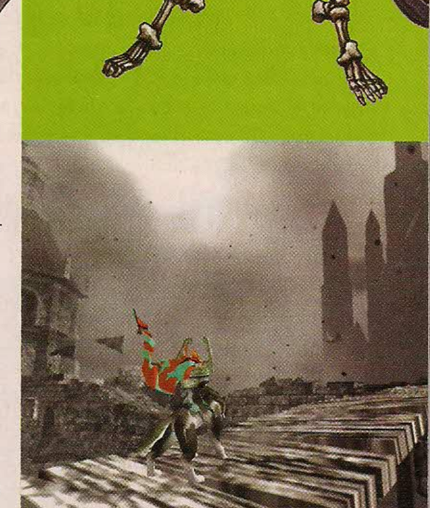
Midna e o Link-Lobo desbravam o Twilight: relações perigosas

TRILHA SONORA ORQUESTRADA

A trilha sonora ouvida no trailer mais recente é o tema de Zelda orquestrado por Koji Kondo, compositor das principais trilhas sonoras dos primeiros games da Nintendo. "Para o trailer, queríamos uma música impactante, então preparamos uma versão toda orquestrada. Foi a primeira vez que trabalhei com uma orquestra inteira", contou Kondo.

Mas será que esta é a música que escutaremos durante o game? "Gostaríamos de usar esses temas em algumas partes do jogo, para aumentar a dramaticidade das cenas", explicou o compositor. Aonuma confirmou que há a possibilidade, e que espera que a versão final traga mesmo as músicas orquestradas.

Miyamoto, por sua vez, confirmou que simpatiza com a idéia. Melhor para a gente!



EM NOVEMBRO NO SEU GAMECUBE

Shigeru Miyamoto fechou a entrevista coletiva deixando claro suas intenções com **Twilight Princess**: "Queríamos fazer o jogador sentir que está realmente dentro do jogo. Queremos que ele se sinta um herói e que sinta que está fazendo tudo o que Link estiver fazendo. Acho que estamos conseguindo isso com este projeto."

Em novembro, (provável data de lançamento, a qual a Nintendo ainda não confirmou) veremos se eles conseguiram ou não cumprir o objetivo. Alguém aí tem dúvidas?

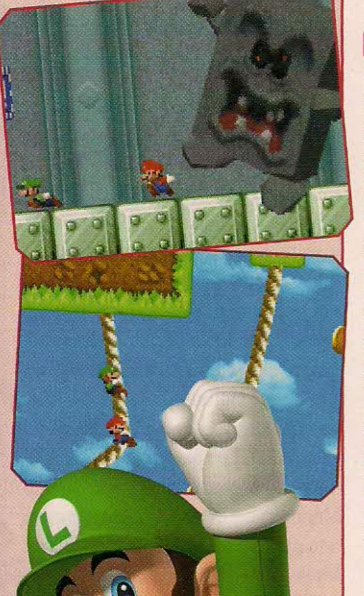
SOU EU, MARIO!

Por Eric Araki

Mario é uma das figuras mais conhecidas de todos os tempos. E das mais versáteis também, diga-se de passagem. O nosso encanador já foi de tudo. Jogador de tênis, pintor, viajante do tempo, cozinheiro, golfista, médico... E as profissões do bigodudo não terminam por aí. Com a nova leva de games Mario, **nosso herói pode adicionar à sua carteira profissional coisas como "jogador de futebol", "dançarino" e "jogador de beisebol". Dê uma olhada no que espera pelo encanador mais famoso do mundo.**

Mario logo entra para o Livro dos Recordes, graças à versatilidade

NEW SUPER MARIO BROS. (NINTENDO DS)



Faz tempo que não temos um bom jogo de plataforma 2D com o bigodudo. Tanto tempo, que estávamos ficando com saudades. É por isso que a equipe da Big N está preparando uma novíssima versão do **Super Mario Bros** original. Os gráficos e cenários foram completamente refeitos com polígonos, mas a jogabilidade ainda é a boa e velha 2D side-scrolling. Além disso, foram adicionadas diversas novas capacidades para Mario e seu irmão. Agora eles podem ficar REALMENTE grandes, capazes de derrubar o grande Rei Bowser com um simples peteleco. Vai encarar?

MARIO KART DS (NINTENDO DS)

A série de games de corrida do Mario está ficando muito mais intensa. O time desta vez é formado por Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Wario, Bowser e Toad. Além de pistas novas, os fãs poderão curtir todas as pistas lançadas nos games anteriores da série **Mario Kart**. Ao todo, são mais de 30 pistas e toda a série de itens malucos de sempre. Esse game vai ser o sonho de todos os fãs de **Mario Kart**. O mais interessante é que você poderá jogar contra até oito outros jogadores com apenas um jogo! Diversão é a palavra aqui.

MARIO & LUIGI 2 (NINTENDO DS)

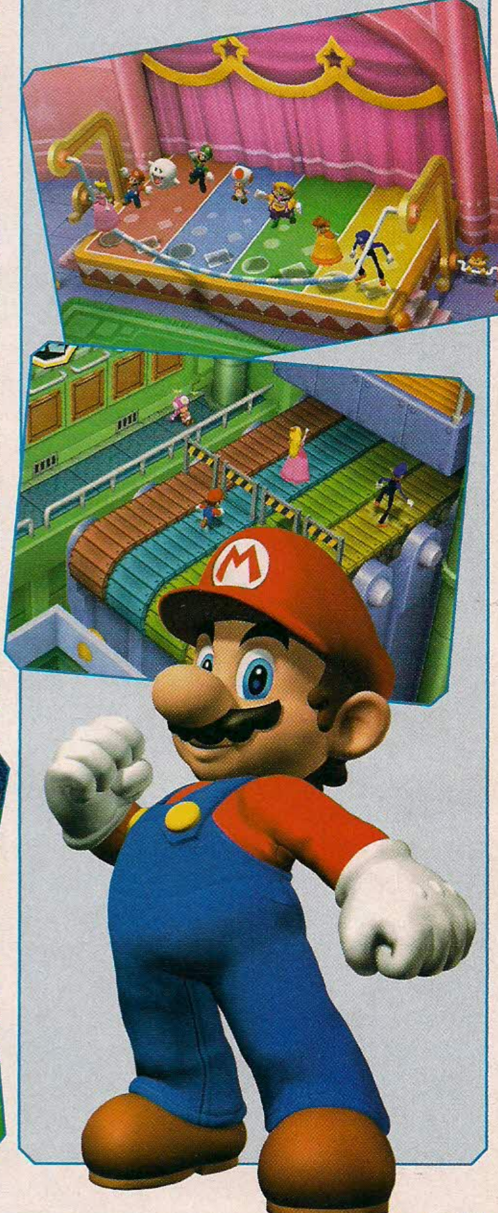
M&L SSS foi uma das melhores surpresas de 2004. Claro que uma seqüência era mais que evidente. **M&L2** continua exatamente de onde o primeiro parou. Com a princesa recuperada de seus problemas vocais, Bowser finalmente seqüestra a princesa. Os irmãos Mario correm para salvá-la, e acabam dando de cara com suas versões bebê! A equipe une forças para acabar com os planos do rei tartaruga. Agora você precisa controlar os quatro heróis nas duas telas... Isso já está começando a me deixar tonto...

DANCE DANCE REVOLUTION: MARIO MIX [GAMECUBE]

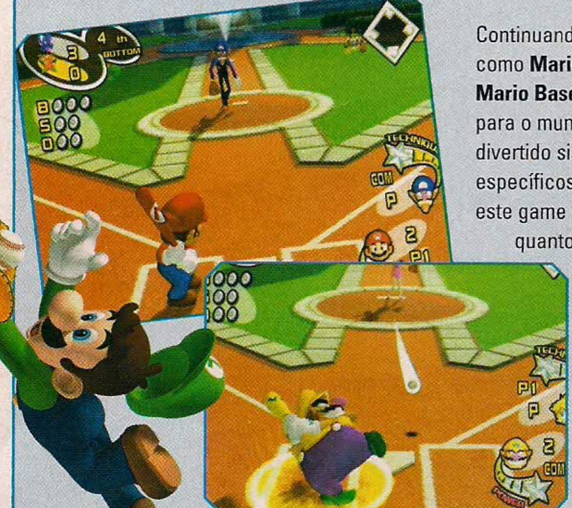
Tudo bem que pode parecer estranho. Mas este é um daqueles jogos de dança. Mario precisa recuperar as Music Keys antes que o poder da música destrua todo o reino dos cogumelos. Remexa o esqueleto com mais de 25 remixes de músicas de clássicos da Nintendo. Com cinco níveis de dificuldade, os dançarinos de todas as habilidades podem cair na balada. Para os mais gordinhos, um modo especial de exercícios vai calcular o quanto você perde de calorias enquanto dança (!?!). Treine seus movimentos mais bacanas sem perder o ritmo.

MARIO PARTY 7 [GAMECUBE]

MP6 pode não ter sido o que todos esperavam. Mas a sétima versão promete corrigir tudo isso. A maratona toda trará mais de oitenta novos minijogos, todos com opções para um a quatro jogadores, no bom e velho estilo **MP**. Além disso, haverá um modo Grand Mic Prix, em que você poderá jogar com o microfone de formas ainda mais diferentes. Vamos esperar para ver...



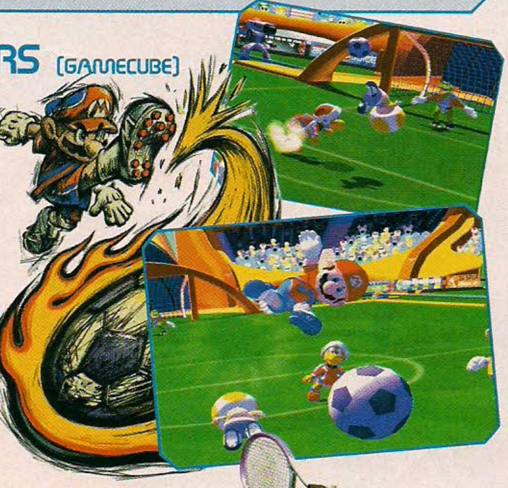
MARIO BASEBALL [GAMECUBE]



Continuando a tradição iniciada por jogos como **Mario Power Tennis** e **Mario Golf**, **Mario Baseball** leva o reino dos cogumelos para o mundo do beisebol. Combinando um divertido sistema de jogo com movimentos específicos de cada um dos personagens, este game vai agradar tanto aos amadores quanto aos fanáticos por beisebol. Tente sua sorte no Challenge Mode ou vá para o Toy Field, onde poderá ganhar moedas e outros prêmios. São mais de quinze personagens do universo de Mario, cada um com sua característica especial. Há ainda um multiplayer para até quatro jogadores. Outra grande promessa para 2005.

SUPER MARIO STRIKERS [GAMECUBE]

Depois de corrida, golfe, tênis e beisebol, faltava um dos esportes mais populares do mundo: o futebol, claro! Mas aqui a pelada é diferente de tudo o que já existiu. Congele os adversários, libere um tornado ou faça um time inteiro correr com uma bola Chain-Chomp. Você verá uma coisa diferente cada vez que resolver dar um chute na bola. O game conta com a turma inteira do Mario, além de um modo para até quatro jogadores para você e seus amigos curtirem a noite inteira. Sucesso garantido no país do futebol.



MARIO TENNIS [GAME BOY ADVANCE]

Nesta seqüência de **Mario Tennis**, treine duro na Royal Tennis Academy para tornar-se um campeão. Ganhe experiência e melhore sua técnica através de jogos e torneios e vá até o topo do ranking. Jogue com Mario, Peach, Waluigi, Donkey Kong em modos de jogo extraordinários. Avance através da história e habilite novos personagens, cada um com suas habilidades. Derrote Mario em seu próprio jogo, depois conecte-se com até três amigos e jogue mais ainda!

ENTREVISTA

SHIGERU MIYAMOTO

O maior produtor de games do planeta fala com exclusividade para a Nintendo World

Por Pablo Miyazawa
Fotos Fabio Santana

Para nós que trabalhamos na revista **Nintendo World**, a E3 2005 foi especial por diversos motivos. Pudemos acompanhar a primeira aparição mundial do Revolution durante a coletiva para imprensa da Nintendo; jogamos e presenciamos os últimos avanços de Twilight Princess, o melhor game Zelda já produzido; e conferimos de perto os incríveis recursos online do Nintendo DS. Mas nenhum desses momentos se compara à proeza que realizamos no dia 19 de maio de 2005. Após muito esforço e anos de tentativas frustradas, tivemos a oportunidade de entrevistar com exclusividade o mais famoso e talentoso produtor de games de todos os tempos. É claro que você sabe de quem estamos falando. Shigeru Miyamoto, 52 anos, se encontrou com nossa equipe em seu pequeno escritório no estande da Nintendo às 11h do segundo dia da E3. Acompanhado de seu tradutor (ele entende as perguntas em inglês, mas somente responde em japonês), o produtor nos recebeu com muita simpatia e paciência para exatos trinta minutos de conversa (que se tornaram quarenta, graças ao nosso jeitinho brasileiro). Inicialmente a entrevista seria focada no assunto Revolution, mas o criador de **Mario**, **Zelda** e **Donkey Kong** não se negou a conversar sobre outros temas, como sua carreira, o assédio dos fãs, seus hobbies e projetos futuros. Ao final do papo, Miyamoto ainda teve pique para nos apresentar seu mais novo projeto para Nintendo DS (veja a seguir) e fez questão de que jogássemos para ouvir nossa opinião. Comprovamos o que todo mundo sempre quis saber: o homem não fica sorrindo de graça. Ele é gente fina mesmo! Confira a seguir a íntegra da primeira entrevista concedida por Miyamoto a um veículo de imprensa brasileiro – exclusividade **Nintendo World**.

“AO INVÉS DE SER LEMBRADO COMO O PAI DO MARIO, QUERO QUE PENSEM EM MIM DAQUI A VINTE ANOS COMO O SUJEITO QUE CONTINUOU TRABALHANDO COM GAMES ATÉ O FIM”

Miyamoto entende inglês, mas usa um intérprete para responder às perguntas. Repare em seu DS azul metálico e na Nintendo World à sua frente.

Nintendo World: Bem, vamos começar pelo que todos querem saber: o Revolution. Desde quando ele está em desenvolvimento? Qual tem sido o seu papel nesse projeto?

Shigeru Miyamoto: Começamos a trabalhar no Revolution logo após o lançamento do GameCube [agosto de 2001]. Obviamente, o design do chip e toda essa parte técnica vieram mais tarde, já que a tecnologia mudou muito daquele tempo para cá. Sobre o meu papel, estou envolvido em tudo relacionado ao conceito geral da máquina, principalmente no que diz respeito à interface para o jogador. É nisso que estou me focando mais no momento. Como você sabe, o sr. [Satoru] Iwata [presidente da Nintendo] também possui vastos conhecimentos tecnológicos, e temos também o sr. [Genyo] Takeda, que é um engenheiro muito capacitado. Todos estamos participando juntos da elaboração do console. Apesar de estarmos ligados à parte administrativa dos games, também temos grandes conhecimentos de desenvolvimento e criação. E estamos sempre fazendo reuniões criativas com uma equipe altamente capacitada, o que nos ajuda a direcionar o desenvolvimento do projeto.

NW: Faz mais de um ano que ouvimos falar do Revolution pela primeira vez. Mesmo assim, vocês não mostraram muita coisa sobre o console em sua coletiva de imprensa. Isso foi uma decisão estratégica da Nintendo, ou vocês não conseguiram preparar material em tempo para o evento?

SM: É claro que foi um plano muito estratégico de nossa parte. [risos] Se não tivéssemos nada para mostrar, não estaríamos prontos para entrar no mercado já no ano que vem. Obviamente, temos muita coisa para exibir, mas nossa estratégia foi justamente não revelar muito. Poderíamos ter mostrado vídeos enormes de todos os tipos de games, mas isso não tem nada a ver com produzir jogos de verdade. Não somos uma assessoria de imprensa para criar burburinho sobre um jogo com a exibição de vídeos. Nós até podemos fazer isso, mas nosso negócio é criar games completos. E é o que estamos fazendo agora. Deixamos esse tipo de estratégia para outras empresas...

NW: O que você acha das pessoas que dizem que a Nintendo está indo a uma direção diferente da Sony e da Microsoft? Você acha que a estratégia dessas empresas é errada ou ruim?

SM: Não, nós não achamos que a direção que eles tomaram é errada ou incorreta. O que é certo para eles é certo para eles. Obviamente, a Nintendo está indo em um caminho diferente, e isso quer dizer que estamos inteiramente concentrados em criar produtos únicos. É só este o nosso objetivo: manter as coisas puras e simples. Na verdade, isso é até algo bom, já que elas estão indo para um lado e nós para o outro. Isso nos livra daquela idéia de competição inútil, com a qual não estamos a fim de lidar. É bastante claro que estamos todos seguindo em direções bem diferentes no momento.

NW: Como funciona o sistema de download de games antigos do Revolution? Quais games first party e third party estarão disponíveis quando o console for lançado?

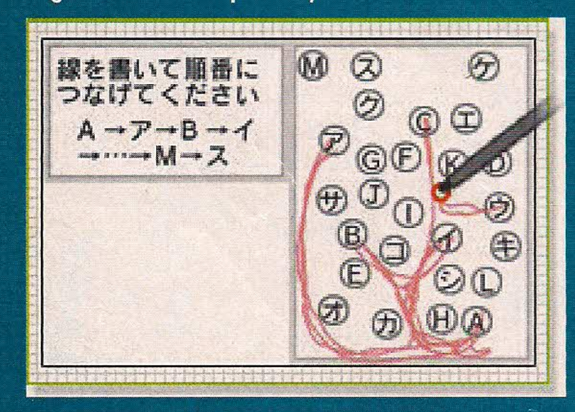
SM: Do ponto de vista tecnológico, podemos disponibilizar todos os jogos que já lançamos anteriormente. Mas não queremos fazer coisas que as pessoas não venham a comprar, porque seria perda de tempo. Queremos oferecer o que os consumidores desejam. Sobre os games das third parties, precisamos conversar com essas empresas e negociar. Veremos quais games são mais desejados, para então decidirmos quais serão mesmo colocados à disposição.

NW: Estamos falando de downloads gratuitos?

SM: Não acredito que serão de graça. Haverá uma taxa a ser cobrada, mas é claro que estamos

TESTANDO A INTELIGÊNCIA

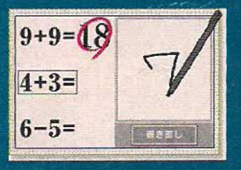
O game secreto que Miyamoto nos mostrou

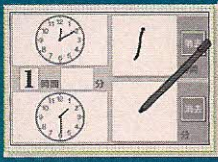


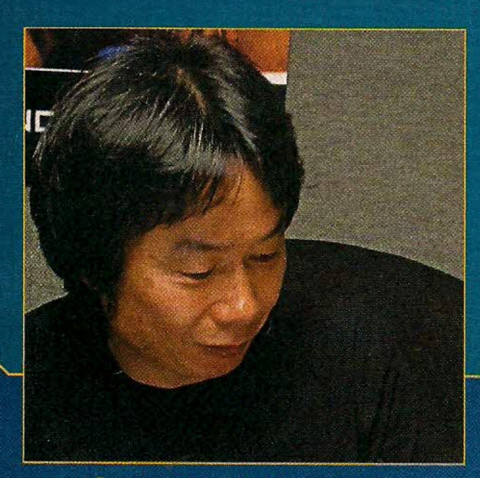
Touhoku Daigaku Mirai Kagakugijutsu Kyoudoukenkyuu Center: Kahashima Ryuuta Kyouju no Nou o Kitaeru Otona DS Training.

Traduzindo: *Touhoku University's Future Technology Collaborative Research Centre's Professor Ryuuta Kawashima presents: DS Brain Training for Adults.*

Acredite, este é o "pequeno" nome do projeto-xodó de Shigeru Miyamoto no Nintendo DS. O game, lançado no Japão no final de maio, é uma espécie de teste de QI portátil, ou "um teste de inteligência que mede a idade de seu cérebro", nas palavras do próprio Miyamoto. Empolgado, ele gastou mais de dez minutos para nos demonstrar todas as possibilidades do brinquedo, entre exercícios matemáticos (no qual é preciso escrever as respostas na tela sensível) e testes de identificação de cores (é preciso gritar o nome das cores exibidas na tela). Comprovamos: nosso cérebro vai bem, obrigado. É uma pena que **Touhouku...** tenha pouquíssimas chances de ser lançado no Ocidente.

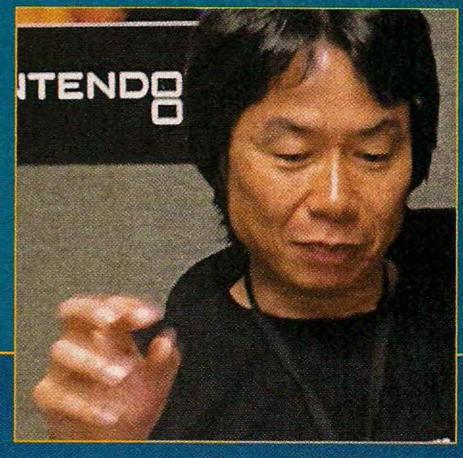






" É CLARO QUE TEMOS COISAS PARA EXIBIR SOBRE O REVOLUTION, MAS NOSSA ESTRATÉGIA FOI NÃO REVELAR MUITO. PODERÍAMOS TER MOSTRADO VÍDEOS, MAS ISSO NÃO TEM NADA A VER COM PRODUZIR JOGOS "

" SEMPRE PROCURO EXTRAIR O MELHOR DE CADA FUNCIONÁRIO E PERMITIR QUE DÊEM O MELHOR DE SI. PARA MIM, NADA É MAIS IMPORTANTE DO QUE FAZER COM QUE AS PESSOAS GOSTEM DE SEUS TRABALHOS "



" AS PESSOAS POR TRÁS DE GAMES COMO METAL GEAR, RESIDENT EVIL E FINAL FANTASY SÃO MUITO TALENTOSAS E IMPORTANTES PARA A INDÚSTRIA. ELES SABEM O QUE É PRECISO PARA CRIAR UM BOM GAME "

planejando um preço que seja confortável para que as pessoas paguem com prazer.

NW: E o controller do Revolution? Vocês não mostraram nada e estamos curiosos.
SM: Nós exibimos o hardware e é claro que gostaríamos de ter mostrado o controller, mas o problema é que se fizéssemos isso, revelaríamos muito dos aspectos novos e exclusivos do nosso sistema. Não seria um bom negócio se divulgássemos isso agora. No passado, revelamos coisas que as outras empresas não demoraram para copiar e tirar vantagem. Para ser bastante sincero e modesto, queremos evitar o que aconteceu com a alavanca analógica, o Rumble Pak, o Wavebird... a Nintendo criou todas essas novidades, e as outras empresas rapidamente seguiram atrás. Se revelássemos as coisas agora, um ano antes, seria dar muito tempo para as empresas pegarem nossas idéias e saírem correndo. O que queremos é revelar todas as funcionalidades do sistema já com o software rolando, em um pacote completo, na hora que for mais vantajosa.

NW: E quando isso vai acontecer?
SM: Em 2006 [risos].

NW: Falando sobre você agora: como você lida com a pressão de ser Shigeru Miyamoto? Quero dizer, todo jogador de games do planeta, além de toda a indústria, espera muito de seu trabalho a cada ano. Por acaso isso faz você dormir mal ou ter pesadelos?
SM: [risos] Pra ser honesto, eu só tento me divertir com a coisa toda. Felizmente, eu tenho total liberdade para criar coisas novas e levar minha idéia de diversão para as pessoas. Se eles gostarem do que eu criar e quiserem mais, isso irá me motivar, e não me pressionar. Eu posso fazer algo diferente porque tenho vontade, e não preciso me pressionar a criar novidades. Em vez de me sentir obrigado a agradar as pessoas, posso fazer o que quiser, sem me preocupar em ser obrigatoriamente diferente ou único.

NW: Você parece ser um cara bem tranqüilo. Conversei ontem com Hideki Konno [produtor de Mario Kart DS **e** Nintendogs**] e ele me disse que você é uma pessoa excelente para trabalhar junto, porque sempre está com um sorriso no rosto. Como é ser o chefe? Você pega pesado com seus funcionários?**
SM: Na verdade, eu costumo ser um chefe linha dura apenas com o sr. Konno! [risos] Falando sério, meu estilo de trabalho é sempre tirar o melhor de cada indivíduo. À medida que as equipes ficam maiores, fica cada vez mais difícil dar atenção igual a todos, mas sempre procuro extrair o melhor de cada funcionário e permitir que dêem o melhor de si. Para mim, nada é mais importante do que fazer com que as pessoas gostem de seus trabalhos e que usem todo o seu potencial.

NW: Existe algo em sua carreira que você gostaria de ter feito diferente, algum erro do passado que se arrependa de ter cometido?
SM: Eu tento não pensar nisso. O que fiz em um projeto está feito e é preciso seguir adiante. Prefiro sempre andar para frente ao invés de ficar voltando no tempo.

NW: Você tem amigos na indústria dos games fora da Nintendo? As pessoas ficam imaginando se você se dá bem com caras como Hideo Kojima [de Metal Gear Solid**], Hironobu Sakaguchi [de** Final Fantasy**]...**
SM: Graças ao meu trabalho, acabo tendo relações profissionais com muita gente. Mas nos meus horários de lazer, aqueles com quem mantenho relações de amizade são pessoas que estão comprometidas com a criação de games interessantes e únicos. Por exemplo, Yoot Saito, que criou o novo **Odama** para GameCube, é um deles. Também me dou bem com Will Wright, o criador de **The Sims**, com o Yoshiki Okamoto, que era da Capcom [criador de **Street Fighter**], com Toshio Iwai, que é o artista principal de **Electroplankton** para DS... Há pessoas realmente únicas por trás dessas idéias. Para mim, esses caras estão rompendo as barreiras estabelecidas nos games.

NW: Na sua opinião, quem é o produtor de games mais importante do momento?
SM: Você diz atualmente ou no futuro?

NW: Hoje em dia. Quem é a pessoa

"NO JAPÃO, NINGUÉM ME CONHECE FORA DOS AMBIENTES DOS GAMES. MAS SE EU APARECESSE SEMPRE NA TV, ISSO SERIA BEM DIFERENTE"

mais relevante para a indústria dos games hoje?
SM: [hesitante] É difícil citar nomes... [pensativo] Acho que muitas pessoas da Nintendo são muito importantes...

NW: Se não quiser citar nomes, não tem problema.
SM: De modo geral, posso citar grandes games, como **Metal Gear**, **Resident Evil** e **Final Fantasy**. As pessoas por trás dessas séries com certeza são muito talentosas e importantes para a indústria. Eles têm habilidades de organização e gerenciamento e sabem muito bem o que é preciso para criar um game realmente bom. Na minha opinião, isso faz deles profissionais essenciais para a indústria.

NW: Eu sei que você é um grande fã de música. Você ainda tem tempo de pegar sua guitarra e tocar sem compromisso?
SM: Sim, é claro. [sorri] Existe uma regra na Nintendo que não permite que os funcionários tragam objetos pessoais para a empresa, mas eu tenho um violão guardado em minha sala. [risos] Eu também costumo tocar banjo, estou aprendendo a tocar bandolim e vários outros instrumentos de corda.

NW: As pessoas costumam tratá-lo como um "mestre" em todo lugar que você vai, pedindo autógrafos, tirando fotos... Há algum lugar que você costuma ir onde ninguém o reconheça, de modo que você pode fingir ser um cara normal?
SM: No Japão, de modo geral, eu posso ir aonde bem entender. Fora de ambientes cheios de gamers, como lojas ou eventos, costumo não ter problema nenhum. Além do mais, minha vida particular não é um assunto importante para pessoas "normais". Se eu fosse uma celebridade e aparecesse muito na TV, isso mudaria. Mas como eu não quero que isso aconteça... [risos]

NW: As pessoas andam dizendo que os games são tão importantes hoje quanto o rock foi para a década de setenta. Sendo assim, você se considera um popstar?
SM: O pessoal da MTV me chamou de popstar ontem. [risos] Se eu aparecesse tocando guitarra e as pessoas gritassem meu nome, seria fantástico. Mas já que eu crio games, então não é bem a mesma coisa...

NW: Qual é o tipo de pergunta que os jornalistas mais fazem durante entrevistas?
SM: No momento, todos só me perguntam sobre o Revolution. Todos querem saber mais, mas o momento não é ideal, então não podemos falar muito sobre o assunto. Mas se você quisesse saber o que eu gostaria que os jornalistas me perguntassem, é claro que seria sobre isto aqui [aponta o Game Boy Micro pendurado em seu pescoço]. E sobre **Nintendogs** também. [risos]

NW: Você não gosta muito de falar sobre sua vida particular?
SM: É um pouco difícil. Prefiro não comentar muito sobre isso.

NW: Mas você poderia nos revelar o que mais gosta de fazer no tempo livre? Imagino que você não respira games 24 horas por dia, certo? Hideki Konno me disse que não curte jogar games e prefere pescar!
SM: A maior parte do meu tempo livre eu passo com a minha família. Gosto de ouvir e tocar música também. Mas uma coisa que virou rotina atualmente é passear com o nosso cachorro. Desde que compramos um cachorro, é só isso que tenho feito. [risos]

NW: Em vinte anos, como você quer que o nome Shigeru Miyamoto seja lembrado?
SM: Hmmm... [pensa] Quero ser lembrado como o cara que não parou de criar games. Ao invés de ser lembrado como o pai do Mario, quero que pensem em mim como o sujeito que continuou trabalhando com games até o fim. Gostaria que fosse como aconteceu com diversos diretores de cinema, que continuaram fazendo filmes até terem idade avançada. Isso seria a melhor coisa para mim. Na verdade, eu nunca havia pensado nisso até agora...

NW: Para terminar, a pergunta difícil: diga os nomes de três games que você levaria para uma ilha deserta.
SM: [risos] Ah, isso sim é difícil... eu sou meio sério demais, então provavelmente acabaria levando os games em que estou trabalhando agora, pois há ainda muita coisa que quero fazer com eles. Se eu estivesse mesmo em uma ilha deserta, não teria muitas distrações e poderia realmente me concentrar no trabalho e finalizar esses jogos. Afinal de contas, meus games favoritos são aqueles que ainda não estão finalizados. [risos] E talvez eu levasse o **Tetris** também.

Momento inesquecível: Pablo e Fabio com o gênio dos games

MAIS 80 JOGOS

Jogador que é jogador fica mais feliz em maio. Afinal, é nesta época que os maiores lançamentos do ano são anunciados ou apresentados. Este ano não foi diferente para os jogadores Nintendo. Foram apresentados mais de cem jogos no total, demonstrando que suas plataformas atuais ainda estarão com força total antes do lançamento do Evolution. Por isso, como o que queremos mesmo é jogo, então vamos ao que interessa.

NINTENDO DS

METROID PRIME: HUNTERS

Uma feroz corrida que terminou tempos atrás deixou no caminho uma série de objetos antigos de uma poderosa raça de guerreiros. Caçadores de recompensa de toda a galáxia agora lutam para recolher estes artefatos. Não confie em ninguém. **Metroid Prime: Hunters** estabelece um novo padrão de como jogar em primeira pessoa nos portáteis. O jogador vai poder se conectar com até três amigos e sair na porrada em três modos de jogo diferentes.

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

Comande um bombardeio aéreo enquanto o restante de suas tropas enfrenta o inimigo em terra. Escolha entre os novos comandantes e combine seus poderes para fazer um ataque duplo que pode mudar o rumo da guerra. Lidere seus soldados em uma batalha estratégica no Combat Mode. Usando a caneta Stylus, desenhe mapas direto na tela de toque e depois troque com seus amigos através da conexão wireless.

ANIMAL CROSSING DS

Viva uma nova vida com a versão portátil do game para o Cube. Junte-se a três outros amigos na mesma cidade virtual e interaja em tempo real wireless ou mesmo pela internet. Agora você pode visitar um amigo a quilômetros de distância. Além disso, você poderá pegar novos itens, como chapéus e óculos escuros, caçar insetos, pescar, decorar sua casa ou apenas conversar com os personagens em sua cidade. Sempre há alguma coisa para fazer em **Animal Crossing DS**.

NINTENDOGS

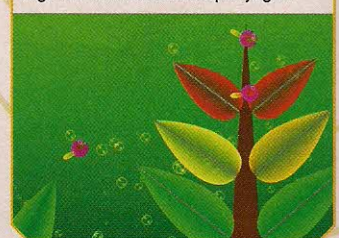
Escolha entre raças diferentes que vão de Labradores a Chihuahuas. Tome conta deles e treine-os usando o microfone e a tela de toque. Há milhares de itens caninos como discos e roupinhas. Ensine seu cachorro a fazer truques com comandos de voz. Se treinar bem, o seu cão poderá competir em concursos e apresentações. Vencendo esses desafios, você abre novos itens para continuar. Coloque o seu cãozinho para trocar idéias com o de seus amigos através da conexão wireless.

TRACE MEMORY

Dez anos atrás, enquanto pesquisava a memória humana, seus pais sumiram misteriosamente. Agora uma carta deles dá a você a primeira pista para uma estranha aventura na ilha Blood Edward. Mas o que um computador e um fantasma chamado D têm a ver com o desaparecimento dos seus pais? A ilha de Blood Edward não desiste de seus segredos facilmente. Você terá que seguir as pistas para encontrar a verdade.

ELECTROPLANKTON

Em **Electroplankton**, arte e música colidem para criar uma interativa experiência audiovisual. Neste game, você pode cutucar, esfregar e desenhar na tela de toque para estimular esquisitas criaturas aquáticas e criar sua própria música. Cada um dos Electroplanktons tem um estilo de som totalmente diferente, que permite criar novas músicas, melodias e batidas. Você pode ir além, fazendo até um remix do clássico tema dos games Mario. Você pode salvar até quatro músicas - experimente algo novo a cada vez que jogar.



KIRBY: CANVAS CURSE

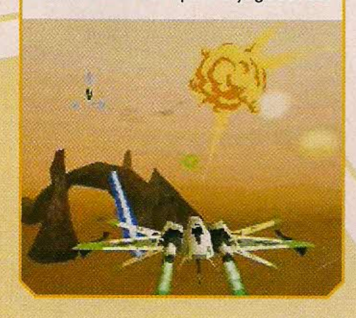
Sua caneta Stylus ganhou o poder de pintar. Desenhe loops para que ele possa ir mais rápido, rampas para pular desfiladeiros e paredes para desviar os raios laser e tiros de canhão. É assim que você vai explorar sete mundos em uma incrível aventura.

TOUCH GOLF

Neste game, a forma como mexer na tela de toque vai determinar o tipo de tacada. Entre as novidades estão três modos de jogo, uma tela para criar personagens e suporte para multiplayer Wireless para até quatro jogadores usando apenas um jogo.

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

Prepare-se para experimentar todos os momentos do filme na pele dos Jedi Anakin Skywalker e Obi-Wan Kenobi. Toque na tela para usar poderes, incluindo os do poderoso Darth Vader. Pilote naves espaciais em batalhas aéreas com até quatro jogadores.

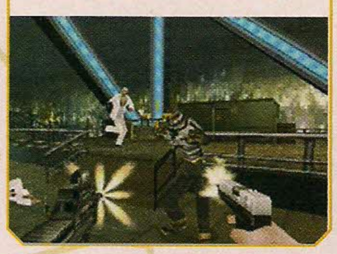


RETRO ATARI GAMES

Pela primeira vez, dez jogos clássicos de Atari estão em um único pacote no Nintendo DS. Jogue os seus games favoritos do Atari de forma diferente. Cada um dos 10 games possui o modo original, usando a tecnologia das duas telas, e um modo remix, em que três artistas lendários do grafite deram aos clássicos o seu toque de arte pessoal.

GOLDENEYE ROGUE AGENT

Desta vez, o jogador vai entrar na pele de um bruto e diabólico vilão. E você terá que subir os degraus certos da fama criminosa para tornar-se o poderoso chefão do crime. O jogador vai encontrar os maiores vilões dos filmes do universo de Bond como Oddjob, Dr. No, Goldfinger, Scaramanga, Xenia Onatopp e Pussy Galore em missões ao redor do mundo. xperimente uma jogabilidade que só é possível se usar o Nintendo DS.



THE SIMS 2

Crie os seus próprios Sims e escolha seus estilos de vida. Mantenha-os felizes e saudáveis completando objetivos e interagindo com outros Sims. Crie e personalize onze lugares na cidade, cada um deles com minigames exclusivos, que incluem sete atividades com a tela de toque e microfone. Conecte-se com seus amigos para poder trocar novas criações ou desafiá-los em uma série de minigames. Mantenha o povo da cidade feliz e desvende os segredos de Stragetown.

CASTLEVANIA

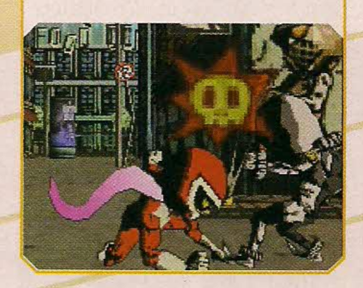
Continuação de **Castlevania: Aria of Sorrow**. O ano é 2036, um ano após os eventos de **Aria of Sorrow**. Soma Cruz encontra-se no centro de um misterioso culto para ressuscitar o lorde das trevas, o Conde Drácula. Para se salvar e proteger as vidas daqueles que ama, Soma vai se infiltrar no coração deste culto, uma réplica perfeita do castelo do Conde.

METEOS

Use a caneta Stylus para reunir blocos da mesma cor e mandá-los para o espaço neste incrível puzzle interestelar. Explore todos os planetas do universo de **Meteos** enfrentando até quatro jogadores simultaneamente. O game foi criado por Masahiro Sakurai (**Kirby** e **Super Smash Bros.**) e produzido por Tetsuya Mizoguchi (**Lumines**, **Rez**, **Space Channel 5**).

VIEWTFUL JOE DS

Com uma tropa de caras ruins em Movieland, Joe está pronto para acabar com as forças do mal com seus novos poderes. Usando as duas telas do Nintendo DS, você vai ajudar Joe a resolver puzzles e a aumentar a força de seus golpes. Além disso, a Joe Camera permite que você possa mover a tela dando a Joe uma mãozinha camarada.



ULTIMATE SPIDER-MAN

Aqui, você pode entrar na pele do herói aracnídeo ou do supervilão Venon. Mergulhe em uma aventura e viva o cotidiano de uma história em quadrinhos desenhada com tecnologia tridimensional. Encontre o maior número de personagens dos quadrinhos do Homem-Aranha que você já viu em um game!

OUTROS DESTAQUES

SHREK SUPERSLAM

Junte os seus amigos e caia na pancadaria num dos games de luta mais estranhos da feira. Escolha entre 10 personagens, incluindo Shrek, o Burro e o Gato de Botas. Parta para a luta com 25 armas e itens mágicos diferentes. Encare seus inimigos dentro de arenas interativas enquanto enfrenta terríveis obstáculos como lava fervente, pontes quebradas e muito mais.

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

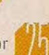
Você será um médico cirurgião e a caneta Stylus será o seu bisturi. No game você poderá fazer incisões, anestesiar áreas com problemas, remover tumores e monitorar os sinais vitais dos pacientes. Além disso, poderá aplicar gaze quando tudo estiver concluído. Saiba lidar com situações de alta tensão neste drama humano, mas mantenha a cabeça fria ou você será demitido.

LOST IN BLUE

Depois de um desastroso incidente no oceano, um rapaz acorda em uma ilha supostamente não habitada. Ele conhece uma garota de 17 anos e os dois precisam trabalhar juntos para sobreviver. Enquanto planejam sua escapada, os dois vão aprender técnicas de sobrevivência, como caçar, procurar comida e construir ferramentas enquanto desvendam os mistérios da ilha.

BOMBERMAN DS

A ação frenética dos garotos-bomba vai tomar conta das duas telas do Nintendo DS. No comando das batalhas, você poderá gritar através do microfone e realizar comandos tocando na tela. Os jogadores poderão escolher entre os modos single e o multiplayer, em que até oito jogadores poderão competir.



LUNAR DS
Descubra os acontecimentos anteriores à **Lunar: Silver Star** neste game de estratégia. Aqui aparecem três novos personagens. Lute contra as forças do mal e transforme as criaturas do lado negro em criaturas da luz com o novo sistema Dark e Light. Aumente as habilidades de seu grupo através de Battle Cards e troque-os com seus amigos via conexão wireless.

TOP GUN
Baseado no filme de 1986, essa adaptação traz de volta os famosos caças F-14, F-16 e F/A-18 em caçadas incríveis em um céu totalmente tridimensional. Embarque nessa aventura com visual de tirar o fôlego em diversas missões através do ártico, do oceano e de florestas e zonas desertas. Jogue no single player ou então em batalhas aéreas com até quatro jogadores.

DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS
Lute em alucinantes cenários de batalha na terra e no ar. Escolha entre mais de vinte guerreiros Z, cada um com poderes e habilidades únicos, e parta para poderosos ataques para defender seus adversários. Use a conexão Wireless para jogar contra seus amigos em um modo para até 2 jogadores.

SNOWBOARD KIDS DS
SBK tem todos os elementos que você adorou dos games anteriores. Com controles que usam a tela de toque e um multiplayer com conexão sem fio, novos desafios, técnicas e um alto senso de velocidade, esta é a seqüência que você está esperando.

PUYO POP FEVER
O Puzzle mais legal da Atlus está de volta com novidades exclusivas que você só encontra no DS. Com possibilidade de jogar com até 8 jogadores ao mesmo tempo e o controle exclusivo de toque com a caneta Stylus, essa será a versão definitiva deste clássico puzzle.

AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS
Você escolhe um dos cinco povos para comandar: bretões, francos, mongóis, sarracenos e japoneses. Controle uma das unidades de soldados de um famoso herói como Ricardo Coração de Leão, Robin Hood e Joana D'Arc entre outros. Controle 45 diferentes tipos de soldados de arqueiros a canhoneiros e comande a sua própria guerra.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY
Conheça Phoenix Wright, um advogado de defesa iniciante com a maior técnica da cidade. Pegue cinco casos intrigantes para revelar o lado dramático, chocante e cômico dos tribunais. Use as duas telas para investigar cenas de crimes, questionar vítimas e apresentar as evidências. Você não vai desistir deste game.

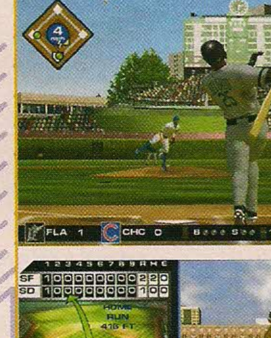
GAMECUBE

POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS
Volte a Orre para um novo e exclusivo RPG, com um enredo sinistro e personagens inéditos. Eevee será seu companheiro desta vez, e você vai tentar revelar o mistério do Lugia Negro. A escuridão caiu sobre essa estranha terra e o destino dos Pokémon está na habilidade do jogador de salvá-los e purificá-los antes que seja tarde demais. Conecte-se com as versões do GBA.

GEIST
Nos corredores, laboratórios e câmaras de um escuro complexo existe um poder invisível: você. Possua o corpo das pessoas e faça delas a sua morada. Invada diferentes corpos, desvende os enigmas e melhore suas armas. O modo multiplayer combina um jogo de tiro em primeira pessoa com a mecânica de um espírito que invade o corpo de outras pessoas. Neste jogo, você usa suas vítimas contra seus adversários.

ODAMA
O lendário general Yamanouchi Kagetora tem a intenção de vingar a morte de seu pai. Assim ele inventou a arma mais engenhosa para derrotar o exército no campo de batalha: a Odama, uma bola gigante poderosa o suficiente para destruir o que atingir. Aliados ou inimigos. Use o microfone do GameCube para dirigir seus soldados fora do caminho da Odama e prove que você pode ir contra esse grande poder.

NINTENDO PENNANT CHASE BASEBALL
Aqui, você encontrará uma grande variedade de modos de jogo. Rookie of the Year Mode permite que você jogue acumulando pontos para aumentar as habilidades de seus personagens e até comprar Upgrades para o seu time, como sessões especiais de treinamento. Outros modos, como o Playoff Hunt, Franchise e Tournament, podem ser jogados com o Speed Play Feature, um dispositivo que permite toda aquela jogabilidade intensa que você precisa em um ritmo mais rápido.



BATMAN BEGINS
Infiltre-se no mundo caótico de Gotham City como o lendário cavaleiro das trevas. Use seu intelecto, o medo que causa nos bandidos e o seu arsenal de bat-bugigangas para aterrorizar e derrotar as sinistras forças que ameaçam a cidade. De um remoto monastério no Himalaia à Mansão Wayne, abrace a escuridão para lutar pela justiça.

GAMECUBE (CONTINUAÇÃO)

SPONGEBOB SQUAREPANTS

A esponja mais famosa da tv vai virar game. Jogue com até quatro personagens e vença os desafios para concorrer a um papel de 15 minutos em um episódio do Homem-Sereia e do Mexilhãozinho. Seu papel na série pode mudar dependendo de quem joga e de quem ganha o game. Jogue os mais de 30 games multiplayer no melhor estilo Bob Esponja.

KILLER 7

Olhe dentro da mente de um assassino. Harman Smith é um misterioso assassino que tem o poder de se esconder atrás de suas sete múltiplas personalidades. Trabalhando juntas, elas formam o **Killer 7**. Sua missão é impedir que o terrível Kun Lan e seus seguidores, conhecidos como Heavens's Smile, dominem o mundo.

HARVEST MOON: ANOTHER WONDERFUL LIFE

Ser fazendeiro dura uma vida inteira no Forget-Me-Not Valley, uma vila costeira onde você pode cultivar muitas amizades e criar a sua família no meio da colheita e ao gado. Encontre, escolha e conquiste maridos em potencial para casar. Tome conta de vacas, galinhas, carneiros e muito mais. Além de tudo isso ainda pode conectar este jogo a **Harvest Moon: More Friends of Mineral Town**, para GBA.

VIEWTIFUL JOE VFX BATTLE

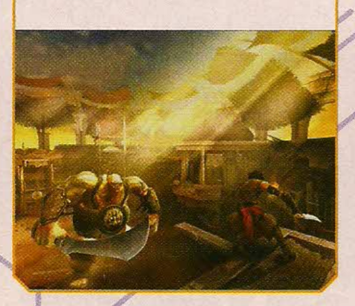
Fique esperto e confira o elenco formado só por estrelas. São quatro personagens e um modo de jogo cooperativo para até dois jogadores. Mas isso não é tudo. Uma nova gama de cenários leva Joe além de um simples jogo. Agora os cenários se estendem para cima, para baixo, para esquerda e para a direita. Com certeza essa nova produção vai ganhar boas críticas.

007: FROM RUSSIA WITH LOVE

A receita é a seguinte: pegue duas medidas de furtividade e habilidade e misture em missões com grandes intrigas. Adicione belas mulheres e tempere tudo com um 007 interpretado pelo James Bond original, Sean Connery. Sirva em uma recriação de um dos clássicos de 007 e você terá **From Russia With Love**, uma experiência interativa que coloca o jogador dentro do roteiro deste filme lendário, com algumas grandes surpresas.

PRINCE OF PERSIA 3

Você é o príncipe da Pérsia, voltando para casa depois de anos de guerra. Mas o que encontra é sua terra natal saqueada pela guerra. Pior: seu pai virou-se contra você. Suas batalhas transformaram o reino e criaram um mortal príncipe negro cujo espírito vai possuindo você gradualmente. Evoque cada um dos fragmentos de sua força e todos os truques de combate para derrotar os exércitos que o perseguem. Basta conseguir as técnicas dos dois príncipes para destruir os inimigos e restaurar a paz na sua terra e na sua alma.

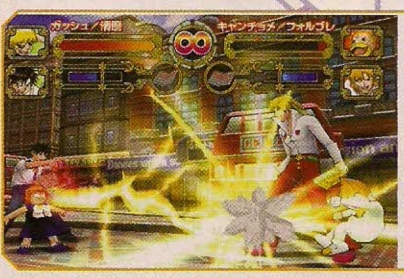


MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Europa, 1942. Este é um momento de desespero para as forças aliadas. A máquina alemã avança ferozmente devastando as terras européias. Você é o tenente das forças americanas William Holt, escolhido a dedo por William "Wild Bill" Donovan para ser o primeiro agente do mais novo escritório de serviços estratégicos, o OSS. Em Medal of Honor: European Assault você faz parte da força para libertar a Europa.

BATALLION WARS

Com várias campanhas preparadas, **Battalion Wars** coloca você na linha de frente das forças militares da Nintendo. Comande esquadrões, infantarias ou um ataque de bazuca. Pule dentro de um tanque e siga através do deserto, ou pegue uma carona no transporte aéreo mais avançado e vá para os trópicos. Com legiões de forças controladas pelo computador para derrotar e a habilidade de se conectar com seus amigos para fazer suas batalhas, **Battalion** vai manter o general dentro de você na ativa.



ZATCHBELL

Escolha o seu personagem favorito e lute em dezoito fases diferentes no novo game da Bandai. Fique pró nos controles e combine sistemas para derrotar seus oponentes.

CHICKEN LITTLE

Viva as aventuras do galinho e sua gangue de amigos. Você terá um arsenal de bugigangas, ajuda dos amigos e a força de um herói para salvar o dia.

KIRBY

O game da bolinha cor de rosa já está a caminho com uma variedade de modos diferentes, incluindo um multiplayer incrível. A história começa quando Kirby vai atrás da Warpstar que foi roubada pelo Rei Dedede. Pode parecer difícil para Kirby sozinho. Mas para facilitar a vida do travesseiro rosa, agora ele poderá pegar carona nas costas de alguns amigos.

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

Junte os X-Men e a irmandade de Magneto em um batalha épica contra o maior vilão de todos os tempos: Apocalypse. Escolha entre 16 mutantes para criar times e lutar no modo single ou multiplayer.

FANTASTIC FOUR

Reviva a experiência das telonas e vá além: o game permite jogar um novo enredo, criando uma história baseada nos acontecimentos do filme. Jogue com todos os membros do Quarteto e aumente os poderes específicos de cada personagem.

HELLO KITTY: ROLLER RESCUE

Este game leva você para a cidade multicolorida de Sanrio Town. Lá você vai encontrar mais de 20 personagens do mundo da Hello Kitty. Entre eles Badtz-Maru e Keroppi. Faça compras até não poder mais, consiga novas roupas e acessórios comprados com as moedas.

OUTROS DESTAQUES

MEGAMAN X COLLECTION

Relembre as primeiras seis aventuras de Megaman X e Zero disponíveis pela primeira vez em uma compilação. Esta coleção ainda vem com o jogo de corrida **Megaman Battle & Chase**, nunca lançado no ocidente. Músicas remixadas, galeria de ilustrações e muito mais.

SCOOBY-DOO UNMASKED

Explore fases detalhadas com Scooby e sua gangue. Colecione e use disfarces incríveis que dão ao Scooby poderes especiais. No elenco de dubladores do game está a voz do Batman, Adam West, além dos atores que fazem as vozes da turma do Scooby nos EUA.

TAK 3: THE GREAT JUJU CHALLENGE

Um novo Shaman e algumas rezas novas permitem ao jogador que personalize Tak e Lok com novas magias e habilidades. Jogue sozinho ou com um amigo no modo multiplayer.

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Você pode pular onde quiser, escalar o que quiser e esmagar tudo que quiser. Você pode destruir tudo, até mesmo prédios inteiros. Os jogadores vão poder transformar qualquer coisa que o Hulk arrancar dos cenários em armas. Descubra novos movimentos para enfrentar os inimigos em batalhas épicas.

ONE PIECE

Monkey D. Ruffy quer ser o maior pirata de todos os tempos. Mas, para isso, ele precisa sair em uma jornada através dos sete mares à procura do maior tesouro de todos os tempos: o One Piece. Ele precisará da ajuda de vários amigos, como Zoro, Nami e Sanji, além de enfrentar vários perigos.

ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT

Derrote Cyrill Coupe Deville enquanto salva a cidade. Enfrente seis fases baseadas em filmes. De quebra, jogue cinco minigames estrelando Pink e Cérebro.

BRATZ: ROCK ANGELZ

Viaje por lugares exóticos do mundo para investigar as histórias mais quentes enquanto cria sua própria revista. Crie sua própria Bratz mudando cabelo, maquiagem e roupas, enquanto compra as roupas mais fashion.

CRASH TAG TEAM RACING

Os jogadores poderão ligar seus carros com o de outros personagens para formar mega carros para enfrentar os outros oponentes. Além disso, é possível andar a pé procurando novos upgrades para seu carango.

GAME BOY ADVANCE

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Melhore ainda mais a magia de Harry, Ron e Hermione com um novo sistema de magias. Controle cada movimento de sua varinha. Faça um time com seus amigos para combinar mágicas e produzir encantos ainda mais poderosos. Entre no TriWizard Tournament para lutar contra um dragão, salve seus amigos das regiões geladas de Black Lake e explore os perigos de um misterioso labirinto. Experimente as emoções do filme e leve sua magia até o último teste num duelo de parar o coração com o próprio Voldemort.

DISNEY MAGICAL QUEST 3 STARRING MICKEY & DONALD

Remake do clássico da Capcom. Huguinho, Zezinho e Luizinho encontraram um antigo e misterioso livro de histórias no sótão do tio. Enquanto liam o livro, os três patinhos foram transportados para o Storybook Land pelo terrível João Bafo-de-Onça. Ele está planejando dominar o mundo fora do livro. Agora cabe a Donald e Mickey resgatar os três patinhos.

KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

Aventure-se por mais de três mundos incríveis para lutar contra o diabólico plano do Dr. Drakken. Jogue como Kim Possible e Ron Stoppable pela primeira vez. Faça um time com seu amigo no modo para multiplayer. Colecione seis novos dispositivos para as fases.

MEGAMAN BATTLE NETWORK 5: TEAM COLONEL & MEGAMAN BATTLE NETWORK 5: TEAM PROTOMAN

Misteriosas forças Navi estão tomando conta da internet. Agora cabe a Lan e seus amigos se infiltrarem na fábrica Dark Chip no quartel general da Nebula e destruir o sistema de produção da empresa. Jogue com as versões Team Colonel ou Team Protoman para cumprir uma história, com aliados, inimigos e battle chips diferentes.

CHARLIE & THE CHOCOLATE FACTORY

Interaja em cenários criativos e interativos baseados no visual da nova versão cinematográfica de **A Fantástica Fábrica de Chocolate**. Viva a história e impeça as crianças ruins de causarem caos e destruição na fábrica de chocolate.

DINASTY WARRIORS ADVANCE

Escolha sua identidade entre treze personagens saídos da história da China. Desenvolva suas técnicas e escolha os equipamentos entre centenas de armas diferentes. Lute e enfrente os inimigos através de 180 campos de batalha, enquanto aumenta a sua força para o teste final.

HARVEST MOON: MORE FRIENDS OF MINERAL TOWN

Harvest Moon versão meninas. Cabe a você ajudar na fazenda de forma satisfatória, constituir família e fazer amigos. Cuide da plantação e aumente seu rebanho. Case-se com o homem dos seus sonhos e comece uma família. Curta ao máximo a Mineral Town e conecte ao game de GameCube, **Harvest Moon: Another Wonderful Life**.

METAL SLUG: SUPER VEHICLE

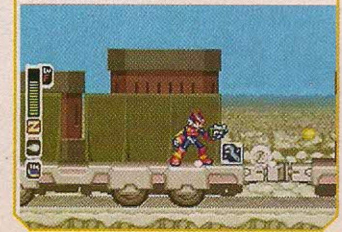
O clássico dos árcades que define o gênero de ação está de volta. Escolha entre os personagens clássicos Marco, Tarma, Eric e Fio para lutar contra o general Morden e suas forças malignas. Lute em seis missões diferentes, cada um com múltiplas fases neste game 2D.

DONKEY KONG COUNTRY 3

Num mundo em que avestruzes usam tênis e gorilas engravatados andam por uma ilha exótica e paradisíaca, a agitação e o caos tomam conta. É por isso que Dixie vai ter que usar seus movimentos para salvar o dia. Prepare-se para uma verdadeira aventura no melhor estilo **Donkey Kong**.

MEGAMAN ZERO 4

Depois de cair nas mãos do diabólico Dr. Weil, Neo-Arcadia entrou em colapso e está em um estado de caos. Zero descobriu esse desastroso acontecimento quando ele e seu amigo resgatavam um grupo de humanos. Agora está nas mãos de Zero solucionar este terrível conflito entre humanos e Reploids para re-estabelecer a paz e a segurança na terra.



RIVIERA: THE PROMISED LAND

Experimente gráficos desenhados à mão com mais de 100 expressões para cada personagem, com muitas seqüências engraçadas. Riviera é completo, se estendendo em mais de 30 horas de intenso RPG. Curta um alto índice de Replay jogando com múltiplos finais e cinco variedades de minigames que abrem segredos.

DRAGON BALL GT TRANSFORMATION

Este é o primeiro de dois jogos que darão ao jogador total controle sobre o destino dos guerreiros de **DBGT**. Controle três personagens ao mesmo tempo escolhendo com qual vai jogar. Lute em cenários de diversas sagas, como a de Baby e das esferas negras. Lute com chefes como o general Rilldo, Baby e outros inimigos intergalácticos.

SIGMA STAR SAGA

Sobreviva como um agente duplo entre os humanos e os Krill e descubra o segredo dos seis planetas em **Sigma Star Saga**. Jogue um RPG misturado com jogo de tiro espacial e crie sua própria arma combinando mais de 27 mil diferentes opções. Percorra a história e veja múltiplos finais.

OUTROS DESTAQUES

HERBIE FULLY LOADED

Herbie Fully Loaded é baseado no filme e leva o fusca Herbie ao mundo dos Stock Cars. Uma variedade bacana de pistas onde Herbie pode ir para casa como um vencedor. Mas fique atento ao humor do carro.

TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: THE PUMPKIN KING

Um ano depois dos acontecimentos do filme animado, Jack descobre que seu arqui-rival Oogie Boogie tomou a cidade do Halloween e está ameaçando os outros mundos. Agora Jack terá que lutar para salvar seu mundo.

ANIMANIACS: LIGHTS, CAMERA, ACTION

Ajude os loucos Animaniacs, Wakko, Yakko, Dot, Pinky e Cérebro a criar três filmes de gêneros diferentes a tempo e com a grana contada. É melhor entregar a produção antes de o diretor dizer "Corta!" ou é melhor voltar a morar na caixa d'água.

ZOOO

Você terá que manter todos os animais na ordem certa para poder avançar neste Puzzle. Coloque em uma linha três ou mais animais do mesmo tipo para capturá-los. **Zooo** ainda tem cinco modos de jogo, desenhos coloridos de animais e regras simples, tudo num jogo muito balanceado.

DANNY PHANTOM

Use todos os poderes paranormais de Danny da série animada da TV, incluindo a habilidade para voar, atravessar paredes e muito mais. Os jogadores podem escolher jogar com Danny Fenton, Danny Phantom ou o Evil Dan Phantom.

TROLLZ HAIR AFFAIR

Siga os Trolls enquanto eles resgatam os garotos usando suas mágicas especiais. Jogue cinco minigames com múltiplas fases e crie o estilo de suas próprias roupas. Use as técnicas de vôo, dança, fashion e puzzle para completar a aventura.

DUEL MASTERS III

Esse game está maior e melhor do que nunca. Você é a mais nova estrela nascendo no circuito de Duel Masters com acesso a mais de 600 cards lançados até o momento. O novo **Duel Masters** vai levar você a bordo de uma nova jornada para aprender o valor do código Kaijudo.

LEGO BIONICLE: MAZE OF SHADOWS

Baseado nos brinquedos e nos quadrinhos lançados em 2005, o game é um mistura de RPG e ação com grandes seqüências de combate. É possível até montar seus próprios robôs.

ATOMIC BETTY

Divirta-se com todos os seus personagens favoritos incluindo Betty, Sparky, X-5, Maximus e Minimus. Jogue com até três personagens ao mesmo tempo, derrote Maximus com um arsenal de armas e técnicas para proteger a galáxia. E ainda por cima pilote o cruzador espacial.

GUMBY VS. THE ASTROBOTS

Conheça um elenco de personagens de massinha incluindo Pokey, Prickle e Goo. Use suas habilidades para mudar, esticar e se contorcer para acabar com os planos de Blockhead nesta aventura para o GBA.

KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

Aventure-se por três mundos incríveis para lutar contra o diabólico plano do Dr. Drakken. Jogue como Kim Possible e Ron Stoppable pela primeira vez. Faça um time com seu amigo no modo para multiplayer. Colecione seis novos dispositivos para as fases.

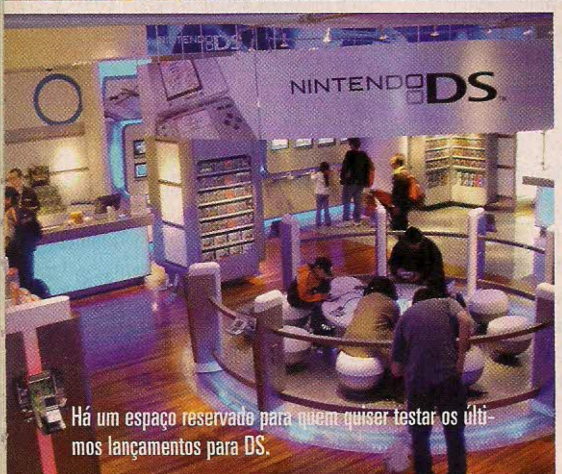
THAT'S SO RAVEN 2

Jogue com Raven em vinte fases de ação em seis cenários diferentes. Disfarce Raven para que ela possa chegar a fases escondidas, aprenda novas habilidades e use os poderes para resolver puzzles. Mude as roupas da garota para tirar fotos de seu estilo fashion.

NINTENDO WORLD STORE

Conheça o paraíso das compras Nintendo — e com um ótimo gosto para nomes também

Por Eric Araki

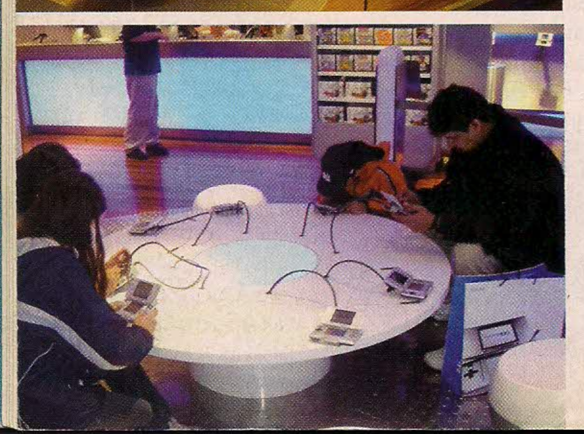


Há um espaço reservado para quem quiser testar os últimos lançamentos para DS.

Há um museu com todas as versões do GBA.

Para terminar a jornada de nossa equipe desbravando os States, não poderia faltar uma passada pela mais recente atração da Nintendo. **A Nintendo World** orgulhosamente anuncia que abrimos nossa própria loja num dos maiores centros comerciais de Nova York, a Nintendo World Store! Brincadeiras à parte, a Nintendo World Store é o verdadeiro paraíso para os fãs Nintendo. A loja montada pela Big N traz uma infinidade de raridades. Há um museu Nintendo, com todos os consoles lançados (incluindo alguns não-lançados) da empresa desde sua aparição nos EUA. Durante todos os lançamentos de jogos para Cube, DS ou GBA, a loja organiza eventos com torneios, autógrafos e bate-papos com os criadores, além de trazer produtos exclusivos, encontrados apenas por lá. A Nintendo World Store está localizada no mesmo salão em que funcionava o Pokémon Center NY, no Rockefeller Center. O site da loja ainda está em fase inicial de produção, mas você pode dar uma conferida em www.nintendoworldstore.com.

A loja toda tem um visual incrível.



Aqui você consegue encontrar revistas Nintendo de todo o mundo.

Há jogos disponíveis para teste em todos os lugares.

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

Recrute novos personagens e vença novas batalhas!

Por Daniel Lima

Eis que sai mais um Fire Emblem **do forno da Nintendo, com uma história bem longa, do jeito que os jogadores de RPG gostam. Nada mais natural que a** Nintendo World **presenteie seus leitores com este pequeno guia, que explica como pegar todos os personagens que aparecem aos montes dentro do game. Apenas lembrem-se dessas dicas, para melhor aproveitar o jogo: Ewan, Ross e Amelia podem evoluir mais de uma vez, bastando procurar uma classe semelhante à da primeira evolução para saber suas novas opções. Depois de terminar o jogo duas vezes (indo pelo caminho de Eirika e de Ephraim, alternadamente), os personagens se tornam bem mais poderosos. Por fim, os secretos só podem ser pegos depois de terminar o jogo. Aproveite!**

AMELIA

Onde recrutar: no capítulo 9, faça Ephraim, Eirika ou Franz falar com ela. Aparece apenas depois de alguns turnos.
Class: Recruit
Evolução: Knight ou Cavalier (nível 10)

ARTHUR

Onde recrutar: entra no grupo automaticamente no capítulo 4.
Class: Monk
Evolução: Sage ou Bishop (Guiding Ring)

COLM

Onde recrutar: no capítulo 3, faça Neimi falar com ele.
Class: Thief
Evolução: Assassin ou Rogue (Ocean Seal)

PERSONAGENS SECRETOS

CAELLACH

Onde recrutar: termine o terceiro andar da Tower of Valni.
Class: Hero
Evolução: nenhuma

ORSON

Onde recrutar: termine o sexto andar da Tower of Valni.
Class: Paladin
Evolução: nenhuma

RIEV

Onde recrutar: termine o sétimo andar da Tower of Valni.
Class: Bishop
Evolução: nenhuma

ISMAIRE

Onde recrutar: termine Tower of Valni uma vez.
Class: Sword Master
Evolução: nenhuma

SELENA

Onde recrutar: termine Tower of Valni 3 vezes.
Class: Mage Knight
Evolução: nenhuma

GLEN

Onde Recrutar: termine a terceira rodada das ruínas.
Class: Wyvern Lord
Evolução: nenhuma

HAYDEN

Onde recrutar: termine a quinta rodada das ruínas.
Class: Ranger
Evolução: nenhuma

VALTER

Onde recrutar: termine a sétima rodada das ruínas.
Class: Wyvern Knight
Evolução: nenhuma

FADO

Onde recrutar: termine as ruínas uma vez.
Class: General
Evolução: nenhuma

LYON

Onde recrutar: termine a ruína 3 vezes.
Class: Necromancer
Evolução: nenhuma

CORMAG

Onde recrutar: Caminho de Eirika: faça a personagem falar com ele, no capítulo 13. Caminho de Ephraim: faça Ephraim ou Duessel falar com ele no capítulo 10.
Class: Wyvern Rider **Evolução:** Wyvern Lord ou Wyvern Knight

DOZLA

Onde recrutar: em ambos os caminhos, basta fazer L'Arachel conversar com ele no capítulo 11.
Class: Berserker
Evolução: nenhuma

DUESSEL

Onde recrutar: Caminho de Eirika: entra automaticamente no capítulo 15. Caminho de Ephraim: faça Ephraim conversar com ele no capítulo 10.
Class: Great Knight
Evolução: nenhuma

EIRIKA

Onde recrutar: une-se automaticamente no Prologue.
Se escolher o caminho de Ephraim, ela volta no capítulo 15.
Class: Lord
Evolução: Great Lord (Lunar Brace)

EPHRAIM

Onde recrutar: une-se ao grupo no capítulo 8. Se escolher o caminho de Eirika, volta no capítulo 15.
Class: Lord
Evolução: Great Lord (solar Brace)

EWAN

Onde recrutar: em ambos os caminhos, procure-o em uma das casas no capítulo 12.
Class: Pupil
Evolução: Mage ou Shamam (nível 10)

FORDE

Onde recrutar: entra automaticamente no capítulo 8.
Class: Cavalier
Evolução: Great Knight ou Paladin (Knight's Crest)

FRANZ

Onde recrutar: une-se Automaticamente no capítulo 1.
Class: Cavalier
Evolução: Great Knight ou Paladin (Knight's Crest)

GARCIA

Onde recrutar: faça Ross conversar com ele.
Class: Fighter
Evolução: Warrior ou Hero (Hero Crest)

GILLIAN

Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 1.
Class: Knight
Evolução: General ou Great Knight (knights Crest)

GERIK

Onde recrutar: Caminho de Eirika: no capítulo 10, faça Innes ou Thethis conversar com ele. Caminho de Ephraim: une-se automaticamente no capítulo 13.
Class: Mercenary
Evolução: Hero ou Ranger

INNES

Onde recrutar: Caminho de Eirika: faça Eirika ou Tana falar com ele. Caminho de Ephraim: entra automaticamente no capítulo 15.
Class: Sniper
Evolução: nenhuma

JOSHUA

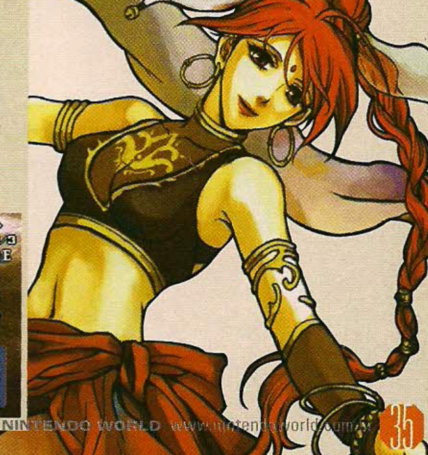
Onde recrutar: no capítulo 5, faça Natasha conversar com ele.
Class: Myrmidon
Evolução: Swordmaster ou Assassin (hero Crest)

KNOLL

Onde recrutar: Caminho de Eirika: entra automaticamente no grupo no capítulo 15. Caminho de Ephraim: entra automaticamente no capítulo 14.
Class: Shamam
Evolução: Druid ou Summoner

KYLE

Onde recrutar: entra automaticamente no capítulo 8.
Class: Cavalier
Evolução: Great Knight (Knight's Crest)



L'ARACHEL
Onde recrutar: no capítulo 11, faça Eirika/Ephraim falar com ela.
Class: Troubadour
Evolução: MageKnight ou Valkyrie (guiding Ring)

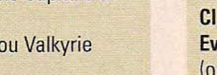
LUTE
Onde recrutar: no capítulo 4, visite uma cidade no canto inferior esquerdo.
Class: Mage
Evolução: Sage Ou Mage Knight (Guiding Ring)

MARISA
Onde recrutar: Caminho de Eirika: Faça Garik falar com ela no capítulo 10. Caminho de Ephraim: faça Ewan falar com ela no capítulo 12.
Class: Myrmidom
Evolução: Swordmaster ou Assassin (hero Crest)

MOULDER
Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 2.
Class: Priest
Evolução: Sage Ou Bishop (Guiding Ring)

MYRRH
Onde recrutar: entra automaticamente no capítulo 16.
Class: Manakete
Evolução: nenhuma

NATASHA
Onde recrutar: entra automaticamente no capítulo 5.
Class: Cleric
Evolução: Bishop ou Valkyrie (Guiding Ring)



NEIMI
Onde recrutar: entra automaticamente no capítulo 4.
Class: Archer
Evolução: Ranger ou Sniper (orion Bolt)

RENNAC
Onde recrutar: no capítulo 14, faça Eirika ou Ephraim dar dinheiro ao personagem. Alternativamente, faça L'Arachel conversar com ele.
Class: Rogue
Evolução: nenhuma

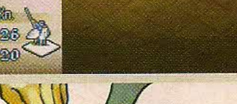
ROSS
Onde recrutar: no capítulo 2, faça Eirika conversar com ele.
Class: Journeyman
Evolução: Pirate ou Fighter (Nível 10)

SALEH
Onde recrutar: Caminho de Eirika: entra automaticamente no capítulo 12. Caminho de Ephraim: entra automaticamente no capítulo 15.
Class: Sage
Evolução: nenhuma

SETH
Onde recrutar: une-se automaticamente no Prologue.
Class: Paladin
Evolução: nenhuma

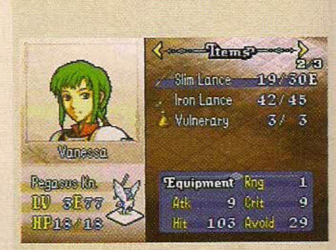
SYRENE
Onde recrutar: faça Innes, Tana ou Vanessa conversar com ela, no capítulo 17.
Class: Falco Knight
Evolução: nenhuma

TANA
Onde recrutar: nos 2 caminhos, ela entra automaticamente no capítulo 9.
Class: Pegasus Kn.
Evolução: FalcoKnight ou WYvern Knight (Elysian Whip)



THETYS
Onde recrutar: Caminho de Eirika: faça Innes ou gerik falar com ela no capítulo 10. Caminho de Ephraim: começa automaticamente no capítulo 13.
Class: Dancer
Evolução: nenhuma

VANESSA
Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 2.
Class: Pegasus Knight
Evolução: Falco Knight ou Wyvern Knight (Elysian Whip)



CARTA DO MÊS

O Espírito Nintendo

Estou nos meus piores momentos de jogador Nintendo desde que tive que vender meu GameCube por força maior. Compro a **NW** desde o seu lançamento e a adoro muito, de lá para cá vocês vêm fazendo um ótimo trabalho, com várias mudanças: umas boas, outras nem tanto. Estou me recuperando e em breve eu vou conseguir um emprego, além de juntar uma grana para comprar um Nintendo Revolution, pois ao saber que ele será compatível com o GC meus olhos encheram de lágrimas, me dando aquela emoção que só os nintendistas sabem do que estou falando. Na edição 80, o editorial do Eric foi um ótimo texto, que me fez lembrar do que é ser Nintendo. Tenho 26 anos e jogo os consoles da Big N desde os onze. Sempre que vejo a Nintendo anunciar um game de peso como **Zelda**, meu coração acelera como se eu estivesse em um estádio de futebol. Depois é só agüentar a espera para ter aquela "experiência" que só os games Nintendo tem. Tudo bem que a Big N tenha sido cabeçuda, não dando muito suporte ao mundo online, mas na próxima geração ela irá calar a boca de muitos, mostrando seu poder de fogo. Eu já tive diversos consoles, mas nenhum deles me deixaram lembranças como os jogos da Nintendo, e é por isso e muito mais que sou Nintendo, sou feliz e não a troco por nada!

Wellington de O. Aciole
São Paulo – SP

É esse o espírito, rapaz! É mais fácil ser valente nos games, do que na vida real. Não temos continue, vidas extras ou savegames, portanto é bom lutar, aproveitar nossas oportunidades e fazer o que mais gostamos. Tenho certeza de que você vai conseguir seu Cube de volta para curtir o que a Nintendo sabe produzir melhor: emoção. Aliás – que história é essa de olhos cheios de lágrimas? Imagine só quando você descobrir que o Revolution faz torradas, limpa a casa e lava seu carro. Não quero estar por perto!

meninos da Nintendo. Bom... pra finalizar, somos fãs da revista, temos (quer dizer... meu namorado tem) desde a primeira. Muito sucesso na carreira e continuem assim... fortes e compreensivos com a galera. Beijos! Se cuidem!

P.S: acho que vocês nunca receberam uma carta desta cidade tão distante.

Izabel D'Elizandra Roque Cota
Santarém/PA

Izabel, é muito bom saber que a mulherada se interessa cada vez mais pelo mundo dos games. Imagine como seria o panorama da década de 80, caso as garotas fossem tão influentes para o mercado como são hoje! Muito provavelmente estaríamos jogando** Super Mario Bros, Princess of Persia **ou até mesmo games de super-heroínas. Agora sobre seu namorado ganhar de nós, da** NW**, já são outros quinhentos!

Princesa Peach dá uma raquetada nos marmanjos

Fã do avesso

Salve galera da **Nintendo World**, estou mandando este e-mail (ou N-mail) para confirmar o dia, mês e hora que começa a EGS (infelizmente não pude ir no ano passado) e também para dizer que acho que o personagem Wario tem muito pouco espaço aí na revista, quem sabe um troféu só dele ou quem sabe aparecer na capa da próxima edição?

Marcos Baratela Junior
via e-mail

A EGS deste ano ainda não tem data fechada, porém reza a lenda que o evento ocorrerá em novembro. Nosso amigo bigodudo mal-intencionado já apareceu em diversos games, porém em seus meses de lançamento, eles concorriam com outros games muito fortes. Aí você já tem uma idéia de como é difícil decidir a capa da NW.

Perigo de choque

Bom Dia! Meu nome é Maíla, tenho uma pequena locadora de videogame e ultimamente estou tendo muito gasto com conserto de aparelhos. Gostaria que vocês, se houver possibilidade, me informassem onde posso conseguir um curso de conserto e manutenção de videogames.

Maíla Fernandes,
Duque de Caixas – RJ

Cursos exatamente voltados para isso não podemos recomendar, pois não conhecemos nenhum. Se você der uma busca pela internet, encontrará algumas opções, mas depois não venha pedir socorro se por acaso seus clientes correrem atrás de você com os machados de** Resident Evil. **O mais indicado é fazer um curso de eletrônica e depois se especializar nesse tipo de aparelho.

Jogador bom é jogador consciente

Caro Editor da Revista **Nintendo World**, estou mandando este cartão postal para informá-los de como o Pantanal é bonito, cheio de aves, cachoeiras, florestas, animais. Venham visitar o Pantanal para ver este belíssimo lugar de perto e sair um pouco dos videogames e apartamentos estressantes da cidade de São Paulo. Um abraço,

Marcos Vinícius
São Paulo/SP

Muitos deveriam seguir o

Link escalado para a Seleção

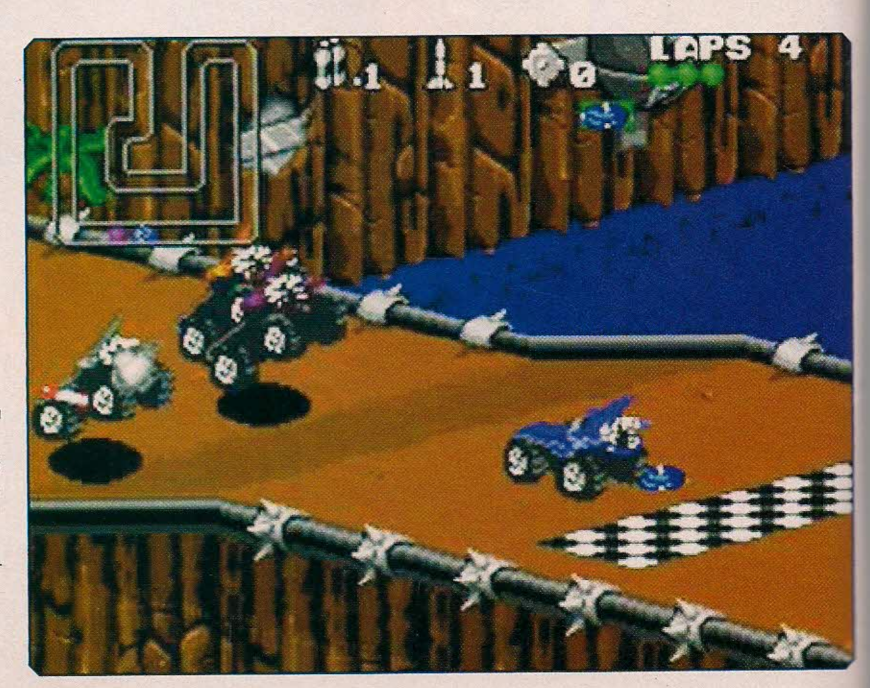
Olá, pessoal da Nintendo! Gostaria de sugerir uma matéria. Vocês poderiam entrevistar os criadores dos principais personagens da Nintendo. Seria mais ou menos assim: vocês perguntariam, por exemplo, para o criador do Link onde ele estava com a cabeça quando criou um elfo palmeirense que salva uma princesa que dá sempre a mesma mancada de ser raptada. Ou então, perguntar o que um encanador tem de mais pra se tornar tão famoso (Mario). Seria bem legal.

Diego Henrique
Araraquara/SP

Nós já fazemos isso, Diego. Nesta edição, por exemplo, temos uma entrevista exclusiva com o mestre Shigeru Miyamoto, criador dos personagens que você citou. Além da entrevista publicada, ficamos com várias informações que usamos em outros lugares. Lembra da seção Gallery?

Games for Girls

Oi, pessoal da Nintendo. É a primeira vez que mando um e-mail para a redação. Quero elogiá-los pelo grande trabalho e força feminina que continuam fortíssimos. Espero que continuem assim, já que game não é só pra "macharada". Agradeço muito a meu namorado Vitor, pois foi ele quem me viciou e me ensinou muitas coisas, principalmente truques... e desculpa dizer, ele é O CARA, o mestre dos games. Ele poderia até massacrar um pouquinho os



FALHA NOSSA!

Na edição #82 da revista (que por acaso estava muito boa), o leitor Bruno Frazão fez uma pergunta sobre o sangue verde cuspido por Ganondorf em **Ocarina of Time**. A resposta é simples: na versão 1.0 do jogo, o sangue cuspido é vermelho. Já nas versões 1.1 e 1.2, o sangue cuspido é verde. Algumas outras mudanças no jogo são visíveis de versão para versão, e um exemplo dela é a música do Fire Temple, que é diferente em cada uma das versões.

Pedro Henrique Lutti Lippe,
via e-mail

Salvos pelo gongo! Deixamos a peteca cair, mas o superatento leitor Pedro Henrique a pegou com classe. A tuberculose de Ganondorf até o momento era desconhecida aqui na redação, pois a versão que todos jogaram mostrava sangue vermelho. Ponto para você, pelo esclarecimento, e ponto para o Bruno, pelo engraçadíssimo e-mail.

Mesmo se deixamos ela cair, os leitores estão sempre de olho na nossa peteca e assim o jogo continua!

exemplo de nosso amigo Marcos. Ficar na frente da TV é bacana, mas devemos sempre praticar outras atividades: conhecer novos lugares (além dos mapas, ilhas e cenários dos games) pode ser uma experiência bacana. E nada de trapaças: deixem os portáteis em casa!

Leitor Retrô

Oi, sou um grande fã da **Nintendo World**, e o videogame que mais jogo é o meu SNES. Os games que mais curto são **Super Mario Kart** e **Bomberman 2**. Na época em que eu ganhei o meu Super Nintendo, ele já não estava mais na moda, já não tinha muitos cartuchos com games legais como **Mortal Kombat 3**, **Rock 'n' Roll Racing**, etc... E vocês da Nintendo, têm um arquivo desses games raríssimos?

Lucas Rodrigues Tezelli,
Tangará da Serra/MT

Lucas, a melhor forma de se "arquivar" estas relíquias é jogando. De que adianta seguir a moda, se você não pode curtir seus games favoritos? É por isso que a NW sempre relembra os clássicos através da seção Retrô: bons games marcam época, mas não ficam perdidos no tempo. Ninguém joga antigos amigos fora, por que deveríamos fazer isso com nossos games?

Troca de nomes

Bom... para começar, eu não quero fazer uma crítica, mas sim ensinar algo. Você já pensou se fosse chamado pelo nome de sua amada? Vamos supor que o nosso camarada Ronny, da redação, fosse casado com alguém chamado Beatriz (não que ele tenha algo com alguma Beatriz, é apenas uma suposição!). Agora imagine se todos chamassem o Ronny de "Beatriz". Se vocês acharam isso ruim, fiquem sabendo que isso acontece sempre com alguém: o nosso eterno herói de Hyrule – Link. Ele é sempre chamado de Zelda, coitado! Acho a **NW** o máximo. Às vezes, gosto mais de ler do que jogar os próprios games. Mando um big abraço em especial para o Ronny, Eduardo, Orlando, Pablo e todos da redação!

Rafael Quintana
São Paulo/SP

Rafinha, o que você disse é verdade: muitas pessoas têm o péssimo hábito de chamar Link de Zelda. A esposa do Ronny não vai gostar nada dessa sua "suposição" – nosso amigo é bem casado e não larga dela por nada no mundo. A redação manda outro grande abraço para você, Débora... digo, Rafael.

A dúvida que não quer calar

Oi, pessoal da Nintendo! Tenho duas coisas para dizer: a primeira é agradecer pelo ótimo trabalho que vocês fazem nessa revista, compro todo mês, e tenho orgulho de ler. A segunda é uma dúvida que eu tenho: uma vez, na revista, a Nintendo colocou uma reportagem dizendo que o Nintendo DS não teria conexão com o Game Boy Advance. Isso quer dizer que eu não posso passar meus Pokémons do DS para o GBA?

Henrique Parreira,
via e-mail

Realmente, o DS não permite conexão com o GBA para trocar Pokémons – uma pena! Muitos leitores enviaram cartas, e-mails e até telefonaram aqui na redação para perguntar sobre isso. Problema resolvido! Agora conte para nós, Henrique, como vai aquele técnico de futebol da sua família?

Gekko? Flipper? Que diabos?

Estive lendo sobre os consoles que estão no mercado, e vi um comentário sobre o "Gekko" e "Flipper" do GameCube. Gostaria de saber se são processadores – se forem, como faço para saber com qual console funciona? Isso pode mudar o preço dele?

Washington Rodrigo,
via e-mail

Seu GameCube funciona com ambos os processadores, Washington. A CPU (Unidade de Processamento Central) tem o codinome "Gekko", e a GPU (Unidade de Processamento Gráfico) é chamada de "Flipper". O preço do console não muda, já que todos são feitos de forma padronizada. Sairia muito caro produzir um mesmo console com diferentes configurações de processadores, o que seria refletido no preço final para os consumidores.

Números atrasados

E aí, turma da **NW**! Estou PRECISANDO de uma edição da revista com o detonado do **Zelda: Ocarina of Time**. Como faço para conseguir? Por favor, não esqueçam!

Tiago Henrique,
via e-mail

Vamos lá! Neste e-mail, vou fazer um DETONADO de como obter uma edição atrasada. Abra sua NW favorita, na página do editorial. Siga com os olhos até a barra no lado direito da página. Desça até o subtítulo que diz "Números

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

Nintendo World Edição 81, abril de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda. ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anaí Gonzalez, Regina Toledo
Viviane Garcia
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações etc.:
Tel. (11) 3346-6191 Fax (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br
Redação, Publicidade,
Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc.". Anote o número listado: (11) 3346-6191. Pegue o seu telefone e disque o número anotado. Parabéns! Você completou o game!

VOCÊ NA NINTENDO

Viajando na maionese

Lá estava eu vagando pela floresta montado em minha égua quando caí no chão de repente. Acordei com uma dor de cabeça do Ganondorf e me deparei com uma criatura grotesca brincando com a minha Ocarina. A primeira coisa que me passou pela cabeça foi linchar aquele desgraçado, mas eu acho que o mascarado trabalhava no circo, porque num pulo, caiu no lombo da Epona e se mandou, ainda por cima com a minha Ocarina! Por sorte, tive tempo de pular e agarrar o pé dele. Por um tempo, eu fui arrastado pela floresta ao mesmo tempo em que mordia o tornozelo do ladrão acrobata, até ele conseguir enfiar o pé na minha úvula (não interpretem mal, se não souberem, procurem no dicionário!). Fui ao chão com as pernas viradas, em carne viva e engasgado. Segui ele por um túnel e... minutos depois, fui transformado em um Deku Scrub. Vi meu reflexo no lago e gritei apavorado: "Por Zelda, sou um anão com a cara do Michael Jackson!" Depois de aceitar ajudar uma fada e me deparar com um vendedor de máscaras que mais parecia um zumbi, só faltava mais alguma coisa ruim para fechar com "chave de ouro". Não deu outra, a lua estava caindo. Aquele não era o meu dia, poderiam ser os três últimos. Bem, o resto da história vocês já sabem. Mas até que foi legal isso. Fiz parte dos Bombers, ouvi as histórias de uma velha cega caindo aos pedaços, banquei o cupido, ensinei uma dupla a dançar, fui um goron, um zora, um deku e até me tornei gigante de uma hora para outra! Tive enjôos com o último calabouço, não aconselho ninguém a comer uma feijoada e logo em seguida querer salvar o mundo naquele templo. Quase esquecendo, mas lembrando agora, como é que a Tati decifrou os gemidos dos quatro gigantes? Ninguém entende aqueles "gluóóóóó, gluóóóóó, gluóóóóóó" ritmados!

Rafalink128
Fórum da GameWorld

Esta edição está premiada para os fãs de Link. Um leitor fala que o elfo é palmeirense. Outro, que ele curte uma boa feijoada antes de encarar uma aventura. O que está acontecendo com vocês? Pobre Michael Jackson, está até agora em prantos, depois da comparação com um Deku Scrub. Gluóóóóóó, gluóóóóóóó, gluóóóóóóó para você, Rafa!

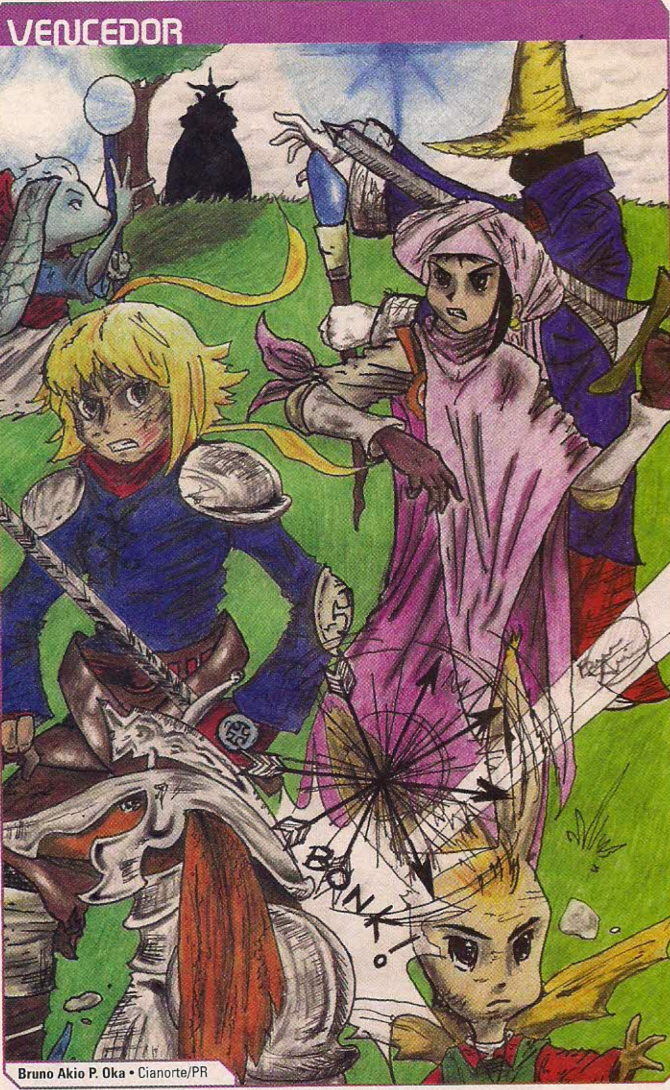
REGULAMENTO

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para:

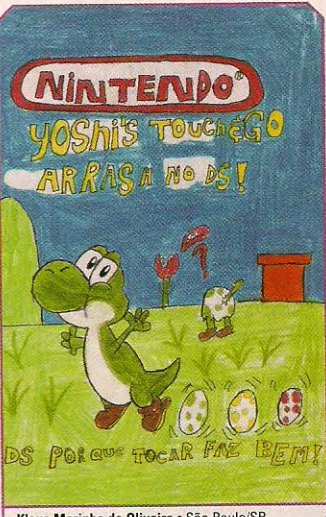
Revista Nintendo World Hot Paint – R. Simão Dias da Fonseca, 93 – CEP 01539-020 – São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

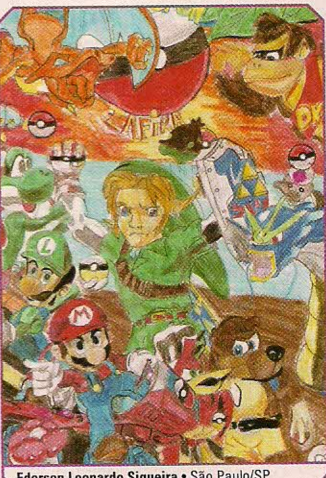
VENCEDOR



Bruno Akio P. Oka • Cianorte/PR



Klaus Marinho de Oliveira • São Paulo/SP



Ederson Leonardo Siqueira • São Paulo/SP

Ednilson Júnior Cordeiro • Guarapuava/PR

Júlio César de Araújo Bezerra • Natal/RN

Fale com a Nintendo World!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO
Envie comentários, sugestões ou críticas para *redacao@nintendoworld.com.br* ou para o seguinte endereço:
Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR
Para anunciar, entre em contato com *publicidade@conradeditora.com.br* ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Isac Guedes. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS
A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais. Entre em contato através do e-mail *publicidade@conradeditora.com.br* ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR
Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail *atendimento@conradeditora.com.br* ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES
Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o preço não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS
Assine a Nintendo World e desfrute da tranqüilidade de receber seu exemplar em casa.
Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30. E-mail: *assinaturas@conradeditora.com.br*

OUTROS PRODUTOS CONRAD
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse *www.lojaconrad.com.br*.

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD
www.nintendoworld.com.br

MORTAL KOMBAT: DECEPTION CHEATS

Krypt Keys

As chaves da cripta liberam diversos extras para o jogo, como novas músicas, novos cenários e personagens. Algumas só habilitam movimentos e novidades depois que o modo Konquest for concluído.
A parte do Netherrealm e do Chaosrealm somente são liberadas depois que o modo Konquest for terminado. Roupas e bios alternativas também só aparecem quando o respectivo personagem já está destravado. Publicamos a primeira parte dos Krypt Keys na edição anterior e agora você fica com a segunda parte do arquivo.

Cripta / pagamento ou localização / prêmio

KL - 200 Gold Koins - arte do Shang Tsung Attack
KM - 145 Ruby Koins - 242 Platinum Koins
KN - D-3/Netherrealm (nos horários 4pm ou 4am) - habilita o "Powerfist" de Shujinko
KO - 186 Ruby Koins - arte do Quan Chi
KP - 401 Gold Koins - foto de John Podalesak
KQ - 683 Onyx Koins - vídeo MK Mythologies
KR - 145 Gold Koins - arte de Ashrah Character
KS - 233 Onyx Koins - bio de Kabal
KT - A-6/Earthrealm - música Liu Kang's Tomb

LA - 165 Ruby Koins - arte da Facial Animation
LB - 170 Onyx Koins - foto de Brian Le Baron
LC - 182 Onyx Koins - 489 Jade Koins
LD - 67 Jade Koins - arte do Shang Tsung's Chess
LE - 265 Platinum Koins - bio de Nightwolf
LF - C-8/Outworld - primeiro Fatality de Shujinko
LG - 155 Gold Koins - arte do Face Damage Demo
LH - 217 Sapphire Koins - 297 Jade Koins
LI - 206 Sapphire Koins - arte do Animation Sketches
LJ - 196 Ruby Koins - arte da Edenia Realm House
LK - 170 Onyx Konis - arte de Ashrah
LL - 398 Sapphire Koins - bio de Havik
LM - 178 Gold Koins - foto de Luis Mangubat
LN - 232 Gold Koins - história ilustrada do Baraka
LO - 342 Jade Koins - bio de Hotaru
LP - 136 Platinum Koins - foto da equipe de produção
LQ - 125 Sapphire Koins - arte de MK Universe
LR - 201 Jade Koins - 299 Ruby Koins
LS - 200 Jade Koins - arte de Dragon King Face
LT - 200 Platinum Koins - arte do Konquest Mission Maps
MA - E-3/Orderrealm - habilita Raiden
MB - 639 Jade Koins - foto de Mike Boon
MC - 280 Onyx Koins - arte do Fatality
MD - 99 Jade Koins - arte do Order Realm City Center
ME - 66 Jade Koins - arte do Darrius
MF - 385 Jade Koins - arte do Noob Saibot
MG - 192 Platinum Koins - arte do Nethership Plan
MH - D-1/Netherrealm - habilita Sindel
MI - 2425 Platinum Koins - habilita Kabal (Puzzle)
MJ - 139 Sapphire Koins - arte do Chaos Realm Ruins
MK - 283 Platinum Koins - bio de Kira
ML - C-2/Outworld (luta contra Tanya) - roupa alternativa para Tanya
MM - 236 Ruby Koins - bio de Shujinko
MN - 164 Gold Koins - arte do Dragon King Ending Part 1
MO - D-7/Chaosrealm - arena Dragon King Temple
MP - 815 Sapphire Koins - teste de voz do Quan Chi
MQ - 128 Onyx Koins - foto de Mary Qian
MR - C-3/Earthrealm (dentro da casa) - música Dark Prison
MS - 528 Platinum Koins - vídeo Raiden Demise
MT - 529 Onyx Koins - foto de Mike Taran
NA - 126 Jade Koins - 476 Onyx Koins
NB - arte do Sky Temple
NC - 148 Gold Koins - foto de Nigel Casey
ND - C-6/Earthrealm - habilita Bo' Rai Cho (Puzzle)
NE - 196 Platinum Koins - arte do Scorpion renderizado
NF - 281 Ruby Koins - bio de Li Mei
NG - 166 Sapphire Koins - arte da Ashrah renderizada
NH - 144 Platinum KOins - 461 Onyx Koins
NI - 227 Jade Koins - arte da katana de Scorpion
NJ - 561 Gold Koins - música Kombo Krusher
NK - 245 Jade Koins - foto de Jon Vogel
NL - 105 Jade Koins - 357 Gold Koins
NM - 129 Sapphire Koins - arte do Rock Crusher Death Trap
NN - 499 Ruby Koins - arte do Nightwolf renderizado
NO - 188 Gold Koins - arte do Liu Kang's Tomb
NP - 144 Onyx Koins - 325 Ruby Koins
NQ - 243 Gold Koins - história ilustrada do Bo' Rai Cho
NR - 115 Ruby Koins - 348 Sapphire Koins
NS - 124 Ruby Koins - foto de Nick Shin
NT - 162 Onyx Koins - arte do Netherrealm Shull Rock
OA - 128 Onyx Koins - história ilustrada do Sub-Zero
OB - A-1/Netherrealm - arena Courtyard
OC - 211 Sapphire Koins - arte do Outworld Map
OD - 209 Platinum Koins - arte do Hell's Foundry

OE - 152 Platinum Koins - arte do Slaughterhouse renderizado
OF - D-4/Edenia House - Flip Kick para Shujinko
OG - 148 Jade Koins - 322 Sapphire Koins
OH - 178 Jade Koins - arte do Sky Temple Elevation
OI - 2417 Jade Koins - habilita Jade
OJ - H-1/Orderrealm - habilita Hotaru
OK - B-1/Chaosrealm - vídeo Silat
OL - 211 Platinum KOins - foto da equipe de internet
OM - 181 Onyx Koins - arte do Noob e Smoke
ON - C-3/Earthrealm - habilita Kenshi
OO - 452 Platinum KOins - vídeo do comercial
OP - 282 Sapphire Koins - história ilustrada do Kobra
OQ - H-5/Orderrealm (dentro da casa) - arena Quan Chi Fortress
OR - 272 Sapphire Koins - foto de Alan Villani
OS - 395 Ruby Koins - bio de Havik
OT - G-8/Edenia - habilita Liu Kang
PA - 346 Jade Koins - arte do Raiden
PB - 194 Gold Koins - arte do Nightwolf e Sonya de MK3
PC - 592 Sapphire Koins - vídeo Goju Ryu
PD - F-7/Outworld (dentro da casa) - habilita Li Mei
PE - 212 Ruby Koins - arte do Nethership Interior
PF - 260 Ruby Koins - arte do Kenshi Story Board
PG - 45 Jade Koins - foto Paulo Garcia
PI - 280 Sapphire Koins - história ilustrada Ashrah
PJ - 254 Gold Koins - bio de Ermac
PK - 128 Jade Koins - foto de Pav Kovacic
PL - 255 Onyx Koins - arte do Slaughterhouse Death Trap
PM - 312 Onyx Koins - arte do Outworld Map

PN - 161 Sapphire Koins - arte do Noob
PO - 227 Ruby Koins - foto da equipe de Konquest Missions
PP - 3604 Gold Koins - habilita Raiden (Puzzle)
PQ - 103 Onyx Koins - arte do Animation Sketches
PR - 288 Gold Koins - bio de Kenshi
PS - G-4/Chaosrealm (nos horários 4pm ou 5pm) - movimento Bicycle Kick
PT - 171 Sapphire Koins - arte do Shinnok de MK4
QA - 467 Sapphire Koins - foto da equipe de controle de qualidade (Chicago)
QB - 189 Sapphire Koins - 463 Platinum Koins
QC - 169 Platinum Koins - arte do Havik
QD - 392 Gold Koins - bio de Darrius
QE - 178 Gold Koins - arte do Chaosrealm
QF - 126 Gold Koins - arte do Nethership Cross
QG - 210 Gold Koins - arte do Chamber of Artifacts renderizado
QH - 296 Onyx Koins - bio de Li Mei
QI - D-8/Chaosrealm - roupa alternativa de Dairou
QJ - 207 Ruby Koins - arte do Chaos Realm Koffins
QK - 162 Sapphire Koins - história ilustrada Liu Kang
QL - 134 Ruby Koins - 348 Jade Koins
QM - 377 Jade Koins - arte do Animation Sketches

QN - 324 Sapphire Koins - bio de Ashrah
QO - 197 Sapphire Koins - arte do Scorpion Pawn
QP - A-8/Netherrealm - roupa alternativa para Ermac
QQ - 374 Jade Koins - foto da equipe de controle de qualidade (San Diego)
QR - 123 Platinum Koins - 227 Gold Koins
QS - 231 Platinum Koins - arte do Nethership Bow
QT - 1064 Ruby Koins - roupa alternativa para Hotaru
RA - 169 Platinum Koins - história ilustrada de Dragon King
RB - 215 Onyx Koins - 258 Ruby Koins
RC - 263 Platinum KOins - foto da equipe da Midway
RD - 167 Platinum Koins - arte do Frozen Katakombs
RE - F-6/Earthrealm - bio da Mileena
RF - 213 Gold Koins - arte do Sub-Zero
RG - 288 Sapphire Koins - arte do Young Shujinko
RH - 163 Gold Koins - 397 Onyx Koins
RI - 320 Onyx Koins - arte do Sky Temple
RJ - 159 Jade Koins - arte do Falling Cliffs Fatality
RK - 148 Sapphire Koins - arte do Sludge Pit
RL - 166 Gold Koins - arte do Beetle Lair Attack
RM - F-8/Earthrealm (nos horários 7pm ou 9pm) - roupa alternativa para Sub-Zero
RN - 137 Gold Koins - foto de Alexander Barrentine
RO - 124 Jade Koins - 343 Platinum Koins
RP - 258 Jade Koins - bio de Jade
RQ - 131 Sapphire Koins - arte do Evil Yin Yang
RR - 88 Gold Koins - foto de Ryan Rosenberg
RS - 398 Platinum Koins - música Dead Pool Arena
RT - D-4/Earthrealm - bio de Scorpion
SA - 319 Ruby Koins - bio de Raiden
SB - 327 Platinum Koins - foto de Steve Beran
SC - A-6/Earthrealm - roupa alternativa para Kenshi
SD - 675 Platinum Koins - vídeo Deception Preview
SE - 388 Onyx Koins - bio de Liu Kang
SF - 167 Onyx Koins - arte do Good Yin Yang
SG - 990 Sapphire Koins - roupa alternativa para Kira
SH - H-2/Earthrealm - habilita Kira
SI - 244 Gold Koins - arte do Jade
SJ - D-1/Netherrealm - habilita Sindel
SK - 52 Onyx Koins - arte do Bo' Rai Cho
SL - 615 Ruby Koins - vídeo Vale Tudo
SM - 195 Gold Koins - arte do Edenia Realm Palace
SN - 155 Jade Koins - arte do Shujinko
SO - 198 Jade Koins - foto da equipe de som
SP - 244 Sapphire Koins - arte do Baraka
SQ - D-4/Edenia - segundo Fatality do Shujinko
SR - 2252 Gold Koins - roupa alternativa para Baraka
SS - 219 Ruby Koins - foto da equipe assistente de produção
ST - 298 Ruby Koins - arte do Chess Piece
TA - 104 Jade Koins - foto de Todd Allen
TB - E-3/Outworld (dentro da casa) - roupa alternativa para Darrius
TC - 682 Sapphire Koins - música Living Forest
TD - 289 Platinum Koins - arte alternativa de Noob
TE - A-4/Oderrealm - roupa alternativa de Li Mei
TF - 150 Sapphire Koins - 434 Onyx Koins
TG - 135 Onyx Koins - foto de Tony Goskie
TH - 257 Jade Koins - arte do Havik
TI - 269 Onyx Koins - bio da Sindel
TJ - 239 Sapphire Koins - arte do Death Trap Chamber
TK - 547 Ruby Koins - vídeo de MKDeception
TL - D-8/Netherrealm City - música Golden Desert
TM - 191 Onyx Koins - arte promocional de MK4
TN - 191 Onyx Koins - arte do Quan Chi
TO - 126 Gold Koins - foto de Tony Zeffiro
TP - 283 Onyx Koins - bio do Kobra
TQ - 274 Gold Koins - arte do Lower Mines Death Trap
TR - F-4/Earthrealm (no horário 9:25pm) - habilita Kenshi (Puzzle)
TS - 365 Sapphire Koins - foto de Taaron Silverstien
TT - A-9/Edenia - vídeo Choy Lay Fut

Fatalities dos lutadores exclusivos

Shao Kahn

Fatality 1: ↓, ↑, ↑, →, Y (na distância de uma rasteira)
Fatality 2: ←, →, ↓, →, Y (colado no adversário)
Suicide: ↓, ↑, ↑, ↓, B

Goro

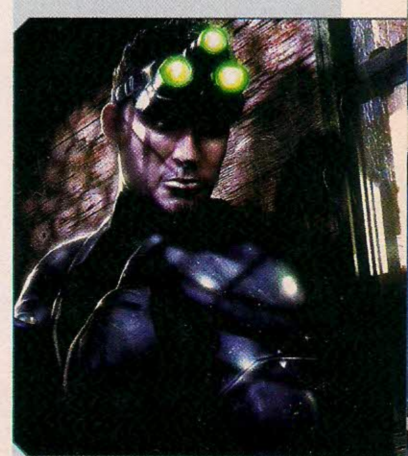
Fatality 1: ←, ←, →, →, A (na distância de uma rasteira)
Fatality 2: →, ←, →, ←, B (colado no adversário)
Suicide: ↑, →, →, ←, X.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Entre com os seguintes códigos para abrir as fechaduras eletrônicas do game:

Missão 3 – Código da porta do banco – 3901
Missão 3 – Código anterior à sala do Presidente – 3490
Missão 3 – Código para a sala de segurança no primeiro andar – 3624
Missão 3 – Código para a sala de segurança principal – 2306
Missão 3 – Código para a sala do Treasurer – 8645
Missão 4 – Código para a sala DVO-RAK – 0280
Missão 5 – Código para a sala do servidor – 2109
Missão 5 – Código para a sala de reuniões do CEO – 2346
Missão 5 – Código para a sala do CEO – 2609
Missão 5 – Código para a porta próxima à sala de reuniões – 8136
Missão 5 – Código para a saída de incêncio – 3485
Missão 7 – Código para a área de transporte – 1879
Missão 9 – Código para a sala do dono – 3650

Nota: As missões 1, 2, 6 e 8 não necessitam de códigos.



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Utilize os códigos a seguir no menu extras:

Habilite todas skins para multiplayer - ↓, ←, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑
Habilite todos artworks do game - →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑
Habilite todos os níveis nos modos Campaign e Multiplayer - ↓, →, ↓, →, ↓, ↑, ↓, ↓, →, ↓, →, ↓, ↑, ↓, ←
Habilite o modo "One Life" (uma vida) - ←, ↓, ↑, →, ↑, →, ←, ↓

1080 AVALANCHE

No modo Gate Challenge, vença o hi-score de cada circuito para ganhar um troféu, liberando o mesmo para outros modos de jogo. Completando certos eventos, você habilita novos personagens, pranchas e roupas.

Novos uniformes: complete o modo Expert com qualquer personagem
Novos designs de pranchas: obtenha 18 moedas de Time Trial
Novas skins para pranchas: obtenha todas as moedas de Time Trial e Extreme Championship
Personagem BONES: termine no modo Extreme com Rob
Personagem CRYSTAL: termine no modo Extreme com Akari
Personagem FROSTY: termine no modo Extreme com Ricky
Personagem MIMI: termine no modo Extreme com Tara
Personagem TITANIUM: termine no modo Extreme com Kemen
Segunda prancha de cada personagem: obtenha duas moedas TimeTrailer
Terceira prancha de cada personagem: obtenha cinco moedas TimeTrailer
Quarta prancha de cada personagem: obtenha nove moedas TimeTrailer
Novos logotipos para as pranchas: obtenha TODAS as moedas TimeTrailer

Habilite o Extreme Championship: complete o modo Expert
Prancha Mr Beakes: obtenha nove moedas TimeTrial
Prancha NST 1080 Jet Rocket: obtenha dezoito moedas TimeTrial
Prancha Controle de NES: obtenha cinco troféus
Prancha de pincel: obtenha sete moedas
Prancha de lápis: obtenha nove troféus
Prancha de pingüim: obtenha uma moeda

RESIDENT EVIL 4

Siga os objetivos listados para habilitar novos personagens.

Ada Wong: faça 4000 pontos no Game Type A
Ashley Graham: faça 3000 pontos no Game Type A
Bella Sisters: faça 4000 pontos no Game Type B
Don Diego: faça 3000 pontos no Game Type B
Don Esteban: faça 3000 pontos no Game Type B
Don Jose: faça 3000 pontos no Game Type B
Don Manuel: faça 3000 pontos no Game Type B
Don Pedro: faça 4000 pontos no Game Type C
Dr. Salvador: faça 3000 pontos no Game Type B
Zelote Líder: faça 3000 pontos no Game Type C
Leon com Pistola: faça 3000 pontos no Game Type A
Leon com Rocket Launcher: faça 3000 pontos no Game Type A
Leon com Shotgun: faça 3000 pontos no Game Type A
Luis Sera: faça 3000 pontos no Game Type A
Mercador: faça 3000 pontos no Game Type C
Zelote com Bowgun: faça 3000 pontos no Game Type C
Zelote com Scythe: faça 3000 pontos no Game Type C
Zelote com Escudo: faça 3000 pontos no Game Type C

METROID PRIME 2: ECHOES

Utilize os códigos a seguir para habilitar novas galerias e modos de jogo:

Galeria de Chefes: consiga 100% dos Logbook Scans
Galeria de Personagens: consiga 60% dos Logbook Scans
Galeria de Criaturas: consiga 80% dos Logbook Scans
Galeria de Promocionais: consiga 40% dos Logbook Scans
Galeria de Rascunhos: termine o game no modo Normal
Galeria de Storyboard: termine o game no modo Hard
Video de Samus de maiô: obtenha 75% dos itens
Final de Dark Samus: consiga 100% dos itens
Hard Mode: termine o game em qualquer dificuldade
Trilha sonora de Echoes: termine o game em qualquer dificuldade
Trilha sonora de Darkness: termine o game em qualquer dificuldade
Trilha sonora de Pirate Fear: restaure a energia de Agon Temple e fale com U-Mos
Trilha sonora de Sanctuary: restaure a energia de Sanctuary Temple e fale com U-Mos
Trilha sonora de Torvus Bog: restaure a energia de Torvus Bog Temple e fale com U-Mos
Arena Pipeline: restaure a energia de Torvus Temple e fale com U-Mos
Arena Spires: restaure a energia de Sanctuary Temple e fale com U-Mos

DS

NINTENDOGS

Habilite novos cãezinhos – após obter uma certa pontuação como dono, você poderá adquirir novos caninos.

Shiba & Friends:

Beagle: liberado após atingir 17000 pontos
Cavalier: liberado após atingir 4000 pontos
Pastor Alemão: liberado após atingir 8000 pontos
Labrador: liberado após atingir 10000 pontos
Pug: liberado após atingir 25000 pontos
Schnauzer: liberado após atingir 2000 pontos
Yorkshire Terrier: liberado após atingir 14000 pontos
Jack Russel Terrier: quando levar o seu cãozinho para passear, você eventualmente encontrará um livro chamado Jack Russel. Depois, visite o canil e você poderá comprar o novo mascote.

Chihuahua & Friends

Pastor Alemão: liberado após atingir 17000 pontos
Jack Russel Terrier: quando levar seu cãozinho para passear, você eventualmente encontrará um livro chamado Jack Russel. Após isso, visite o canil e você poderá comprar o novo mascote.
Pinscher: liberado após atingir 14000 pontos
Pug: liberado após atingir 4000 pontos
Schnauzer: liberado após atingir

10000 pontos
Pastor de Shetland: liberado após atingir 8000 pontos
Toy Poodle: liberado após atingir 25000 pontos
Welsh Corgi: liberado após atingir 2000 pontos

Daschund & Friends

Beagle: liberado após atingir 2000 pontos
Cavalier King Charles Spaniel: liberado após atingir 14000 pontos
Jack Russel Terrier: quando levar seu cãozinho para passear, você eventualmente encontrará um livro chamado Jack Russel. Depois, visite o canil e você poderá comprar o novo mascote.

Pastor de Shetland: liberado após atingir 17000 pontos
Shih-Tzu: liberado após atingir 8000 pontos
Toy Poodle: liberado após atingir 4000 pontos
Welsh Corgi: liberado após atingir 10000 pontos

PAC-PIX

Figuras secretas para desenhar

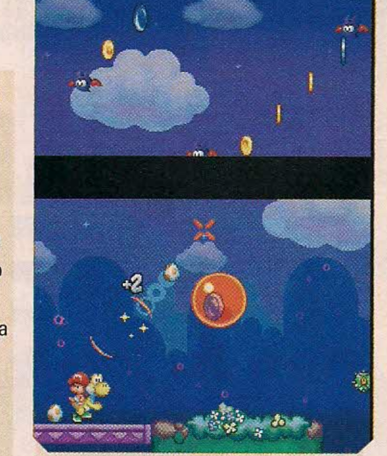
Todas os desenhos a seguir devem ser feitos no modo Sketch Book, opção que fica dentro do Gallery e do lado direito.

Fantasma: desenhando um fantasma como os inimigos de Pac-Man você vê uma animação especial.
Limpador de pára-brisas: faça uma borda ao redor da tela, como uma moldura de quadro. A tela se transformará em um "limpador de pára-brisas".
Cereja: desenhando as cerejas do Pac-Man, elas se tornarão vermelhas, tocando o som de bônus de frutas.
Borboleta: faça um desenho de um número oito na horizontal – ele se transformará em uma borboleta.
Nuvem de Chuva: faça um círculo com pequenas ondulações em forma de U a sua volta. A núvem se tornará escura, com uma animação de chuva.
Cobra: crie uma linha que se pareça com uma sequência de MW (MWMWMW). O desenho mudará de cor, fazendo com que a cobra crie vida.
Jogue flechas no Pac-Man: após completar o capítulo 4, você poderá jogar flechas no herói. Desenhe uma flecha em sua direção e veja o resultado.

YOSHI TOUCH & GO

Habilite alguns segredos

Minigame: para jogar o Balloon Popping você deve bater todos os recordes do modo para um jogador. Depois disso, volte para a tela de menu principal e clique em um dos pequenos balões que flutuam no fundo.



Modo Challenge

Sobreviva por mais de 3000 metros jogando no modo Endless.

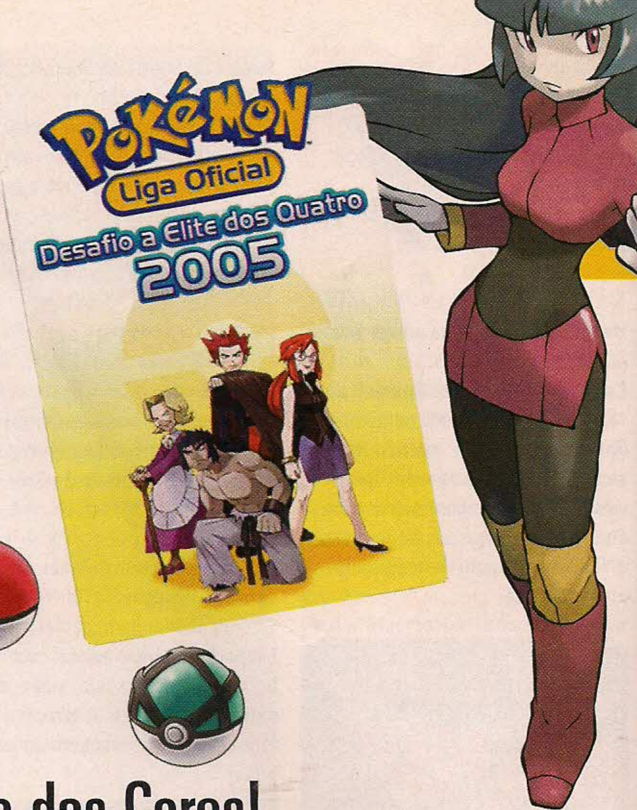
Modo Time Attack

Faça mais de 300 pontos jogando no modo Score Attack.

PUYO POP FEVER

Habilite Popui: complete o desafio de Waku Waku.
Habilite Carbuncle: complete o desafio HaraHara com no máximo quatro Fevers.

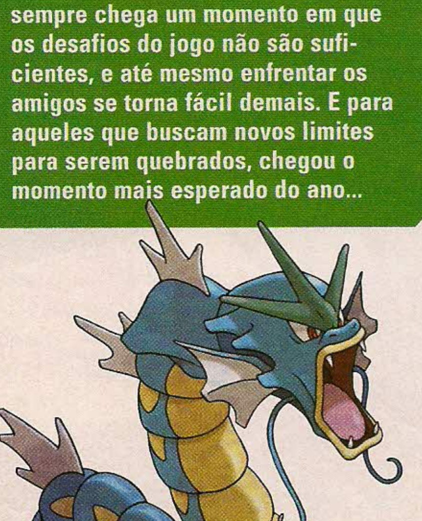
DESAFIO À ELITE DOS QUATRO BRASILEIRA 2005



Prepare-se para encarar a Batalha das Cores!

Por JP Nogueira

Se você é um leitor assíduo da Nintendo World ou um pokéfã inveterado, já deve estar por dentro do recente lançamento de Pokémon Emerald, o mais novo jogo da Geração Advance. Repleto de recursos para jogadores que adoram batalhar, o game permite treinar os mais variados monstrinhos e construir times avassaladores para enfrentar o novo Battle Frontier. Mas sempre chega um momento em que os desafios do jogo não são suficientes, e até mesmo enfrentar os amigos se torna fácil demais. E para aqueles que buscam novos limites para serem quebrados, chegou o momento mais esperado do ano...



O CAMINHO PARA O HALL DA FAMA

Em Julho acontecerá o mega-torneio que premiará os vencedores com a oportunidade de galgar os mais altos degraus na carreira de um treinador. Durante quatro dias, jogadores de várias partes do Brasil batalharão por um objetivo mor: ser um dos campeões do DE4 2005, receber toda a glória e reconhecimento pelo feito e ter a honra de desafiar a experiente Elite dos Quatro Brasileira. Afinal, esse é o único caminho para chegar ao Grande Campeão, posto de maior glória e pompa entre todos os treinadores Pokémon. Assim como nos jogos, a Elite é composta por quatro treinadores que conquistaram seus postos graças a suas incontáveis vitórias ou à dedicação ao jogo e aos torneios. Atualmente ela é composta por:

GRAZIELE FUKUJI: CAIXA DE PANDORA

Vocalista de uma banda de J-Pop, Grazi é repleta de surpresas como a lendária Caixa de Pandora. Adepta de estratégias fora do padrão, ela pode surpreender até mesmo o mais experiente dos competidores.

JULIANA TAMAKI: TEMPESTADE SILENCIOSA

Simpática e Honrada, Ju Tamaki é capaz de começar a luta e terminá-la sem dizer uma só palavra após a vitória. Boatos dizem que ela está à procura de uma treinadora capaz de assumir o seu lugar...

RIKE OLIVEIRA: FRIEZA EXPLOSIVA

Especialista em estratégias rápidas e destruidoras, Rike usa e abusa das suas previsões em batalhas para desestabilizar as estratégias alheias. A velocidade sobre duas rodas é uma de suas paixões.

LORDE NOGA: SABEDORIA INOVADORA

Tutor de vários treinadores pelo Brasil, Noga preza pela criatividade e inovação nos combates. Acredita que se a diversão não é um dos prêmios pela vitória, a batalha não deve ser realizada.

???????: GRANDE CAMPEÃO

Depois de quatro anos com o título supremo, Robinson finalmente foi derrotado em 2004. Alguns dizem que foi por um conhecido treinador. Outros dizem que, na verdade, foram dois campeões que o derrotaram em uma multibattle. Há até quem diga que Robinson entregou as pokébolas e renunciou ao posto. Qual é a verdade? Quem é o novo Grande Campeão? As respostas estarão no DE4 2005.

EM MEIO A ANIMES E MANGÁS

Claro que para hospedar um campeonato dessa importância é preciso de um evento à altura. O DE4 desse ano será no AnimeFriends, onde vocês vão encontrar diversas atrações relacionadas à cultura japonesa, como mangás, animes, Cosplays, Animekê, concursos, exibições de animes, palestras e muito mais! Isso sem mencionar o stand da Nintendo, que é parada obrigatória para qualquer Nintendista.

ANIMEFRIENDS 2005

Data: 14, 15, 16 e 17 de Julho
Local: R. Voluntários da Pátria 421, São Paulo, SP (próximo ao metrô Tietê)
Ingressos: Antecipado: 40 reais/4 dias ou 12 reais/dia. Na data: 15 reais/dia.
Informações: www.animefriends.com.br / Disk **Friends:** (11) 3275 0780

NADA DE FUGIR DAS REGRAS!

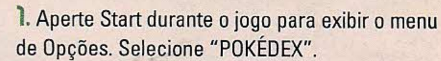
Como sempre acontece, esse grande torneio é regido também por um conjunto de regras para que as lutas sejam equilibradas e justas.Tenha certeza de que seu time está de acordo com todas as regras para evitar problemas na hora do desafio:

REGRAS GERAIS

• A inscrição é gratuita, bastando apenas pagar o ingresso do evento. Basta obter a ficha de inscrição no local do torneio, preencher e entregá-la para um dos organizadores do DE4 no dia.
• Cada jogador deve levar o seu próprio GameBoy Advance (normal ou SP) e seu próprio cartucho **Pokémon Ruby**, **Sapphire**, **FireRed**, **LeafGreen** ou **Emerald**. Apenas jogos originais serão aceitos. É recomendável levar o seu próprio Cabo Link Advance ou Wireless Adaptor.
• Os times devem ter até seis Pokémon. Durante o torneio, apenas três deles serão usados. Contra a Elite é permitido o uso do time completo.
• Todas as lutas serão realizadas no modo single player (1 contra 1).
• As lutas terão um tempo limite de dez minutos. Se no fim desse tempo não houver um vencedor definido, a decisão fica por conta da organização.
• Serão permitidos apenas monstrinhos e itens encontrados nos jogos **Ruby**, **Sapphire**, **Colosseum**, **FireRed**, **LeafGreen** e **Emerald**. O mesmo vale para os ataques aprendidos. Pokés distribuídos em eventos fora do Brasil estão proibidos.
• É proibido utilizar Pokémon ou itens repetidos. O item Soul Dew é banido.
• Só é permitido o uso de um Lendário por time (Regirock, Registeel, Regice, Latios, Latias, Jirachi, Raikou, Entei, Suicune, Articuno, Zapdos e Moltres). Guardiões são banidos (Kyogre, Groudon, Rayquaza, Ho-Oh e Mewtwo).
• Não é permitido colocar mais de um oponente para dormir ao mesmo tempo. Técnicas de auto-indução (Rest, por exemplo) ou Abilities (Effect Spore) não contam.
• Golpes de nocaute (Horn Drill, Fissure, Guillotine e Sheer Cold) só podem derrubar um monstro adversário.
• É proibido utilizar técnicas de sacrifício (Perish Song, Destiny Bond, Selfdestruct e Explosion) para empatar o jogo.
• É expressamente proibido o uso de Pokémon com status acima do máximo permitido, características alteradas e/ou golpes ilegais. O mesmo se aplica a monstros reprovados no jogo **Pokémon Colosseum**. Caso algum jogador seja pego nessas condições e/ou com Game Enhancers (como Game Shark ou Action Replay), será banido.

A REGRA ESPECIAL

Como ocorre apenas uma vez por ano, o DE4 é um evento que desde 2001 apresenta uma regra diferente para os competidores. A sua função é testar o treinador antes mesmo que ele pise na arena de batalha, já nos primeiros momentos de formação do time, avaliando, depois, a sua habilidade e conhecimento de jogo durante os combates. A competição desse ano será conhecida como "A Batalha das Cores", porque os times deverão ser construídos com monstrinhos que estejam na mesma categoria de Color da Pokédex das versões **Ruby**, **Sapphire** e **Emerald**. Vale lembrar que quanto mais completa a sua Pokédex, melhor será o resultado da pesquisa. Para acessá-la, faça o seguinte:



1. Aperte Start durante o jogo para exibir o menu de Opções. Selecione "POKÉDEX".
2. Na tela da Pokédex, aperte o botão "SELECT" para entrar no modo de busca.
3. Escolha a opção "SEARCH" (aperte o A), vá até a opção "COLOR" e escolha a cor desejada.
4. Selecione o "OK" no fim da lista e aperte o botão A para exibir os monstrinhos.

ENTRE VERDES E VERMELHOS...

"Ei, o meu Charizard shiny é preto. Posso usá-lo em um time Black?"
Não, mesmo que um monstrinho shiny seja da cor de outra categoria, o que conta é a espécie dele."Oh droga! Mas... eu sou daltônico!!!"
Não se preocupe! Para ajudar pessoas com esse problema ou que possuem apenas as versões **FireRed/LeafGreen**, aqui vai a versão escrita das categorias de cores de acordo com a Pokédex. Escolha sua cor, monte o seu time e prepare-se para a maior competição Pokémon do ano!

RED

Charmander, Charmeleon, Charizard, Vileplume, Paras, Parasect, Krabby, Kingler, Voltorb, Electrode, Goldeen, Seaking, Jynx, Magmar, Magikarp, Flareon, Ledyba, Ledian, Ariados, Yanma, Scizor, Slugma, Magcargo, Octillery, Delibird, Porygon, Magby, Ho-Oh, Torchic, Combusken, Blaziken, Wurmple, Medicham, Carvanha, Camerupt, Solrock, Corphish, Crawdaunt, Latios, Groudon, Deoxys

BLUE

Squirtle, Wartortle, Blastoise, NidoranÅä, Nidorina, Nidoqueen, Oddish, Gloom, Golduck, Poliwag, Poliwhirl, Poliwrath, Tentacool, Tentacruel, Tangela, Horsea, Seadra, Gyarados, Lapras, Vaporeon, Omanyte, Omastar, Articuno, Dratini, Dragonair, Totodile, Croconaw, Feraligatr, Chinchou, Lanturn, Marill, Azumarill, Jumpluff, Wooper, Quagsire, Wobbuffet, Heracross, Kingdra, Phanpy, Suicune, Mudkip, Marshtomp, Swampert, Taillow, Swellow, Surksit, Masquerain, Loudred, Exploud, Azurill, Meditite, Sharpedo, Wailmer, Wailord, Swablu, Altaria, Whiscash, Chimecho, Wynaut, Spheal, Sealeo, Walrein, Clamperl, Huntail, Bagon, Salamence, Beldun, Metang, Metagross, Regice, Latios, Kyogre

YELLOW

Kakuna, Beedrill, Pikachu, Raichu, Sandshrew, Sandslash, Ninetales, Meowth, Persian, Psyduck, Ponyta, Rapidash, Drowzee, Hypno, Exeggutor, Electabuzz, Jolteon, Zapdos, Moltress, Cyndaquil, Quilava, Typhlosion, Pichu, Ampharos, Sunkern, Sunflora, Girafarig, Dunsparce, Shuckle, Elekid, Raikou, Beautifly, Pelipper, Ninjask, Makuhita, Manectric, Plusle, Minun, Numel, Lunatone, Jirachi,

GREEN

Bulbasaur, Ivysaur, Venusaur, Caterpie, Metapod, Bellsprout, Weepinbell, Victreebel, Scyther, Chikorita, Bayleef, Meganium, Spinarak, Natu, Xatu, Bellossom, Politoed, Skiploom, Larvitar, Tyranitar, Celebi, Treecko, Grovyle, Sceptile, Dustox, Lotad, Lombre, Ludicolo, Breloom, Electrike, Roselia, Gulpin, Vibrava, Flygon, Cacnea, Cacturne, Cradily, Kecleon, Tropius, Rayquaza

BLACK

Snorlax, Umbreon, Murkrow, Unown, Sneasel, Houndoor, Houndoom, Mawile, Spoink, Seviper, Claydol, Shuppet, Banette, Duskull, Dusclops

BROWN

Weedle, Pidgey, Pidgeotto, Pidgeot, Raticate, Spearow, Fearow, Vulpix, Diglett, Dugtrio, Mankey, Primeape, Growlithe, Arcanine, Abra, Kadabra, Alakazam, Geodude, Graveler, Golem, Farfetch'd, Doduo, Dodrio, Cubone, Marowak, Hitmonlee, Hitmonchan, Kangaskhan, Staryu, Pinsir, Tauros, Eevee, Kabuto, Kabutops, Dragonite, Sentret, Furret, Hoothoot, Noctowl, Sudowoodo, Teddiursa, Ursaring, Swinub, Piloswine, Stantler, Hitmontop, Entei, Zigzagoon, Seedot, Nuzleaf, Shiftry, Shroomish, Slakoth, Slaking, Shedinja, Hariyama, Torkoal, Spinda, Trapinch, Baltoy, Feebas, Regirock

PURPLE

Rattata, Ekans, Arbok, Nidoran Åâ, Nidorino, Nidoking, Zubat, Golbat, Venonat, Venomoth, Grimer, Muk, Shellder, Cloyster, Gastly, Haunter, Gengar, Koffing, Weezing, Starmie, Ditto, Aerodatcyl, Mewtwo, Crobat, Aipom, Espeon, Forretress, Gligar, Granbull, Mantine, Tyrogue, Cascoon, Delcaty, Sableye, Illumise, Swalot, Grumpig, Lileep

GRAY

Machop, Machoke, Machamp, Magnemite, Magneton, Onix, Rhyhorn, Rhydon, Misdreavus, Pineco, Steelix, Qwilfish, Remoraid, Skarmory, Donphan, Pupitar, Poochyena, Mightyena, Nincada, Nosepass, Aron, Lairon, Aggron, Volbeat, Barboach, Anorith, Armaldo, Snorutn, Glalie, Relicanth, Registeel

WHITE

Butterfree, Seel, Dewgong, Togepi, Togetic, Mareep, Smeargle, Linoonw, Silcoon, Wingull, Ralts, Kirlia, Gardevoir, Vigoroth, Zangoose, Castform, Absol, Shelgon

PINK

Clefairy, Clefable, Jigglypuff, Wigglytuff, Slowpoke, Slowbro, Exeggcute, Lickitung, Chansey, Mr. Mime, Porygon, Mew, Cleffa, Igglybuff, Flaffy, Hoppip, Slowking, Snubbull, Corsola, Smoochum, Miltank, Blissey, Whismur, Skitty, Milotic, Gorebyss, Luvdisc

EXTRAS

POKÉMON THE PARK 2005

UM PARQUE DE DIVERSÕES REPLETO DE POKÉMON!

E não é que Pikachu e sua turma ultrapassaram

de vez os limites das telas? Depois de todos os jogos e filmes, os monstrinhos de bolso acabaram de estrear um lugar totalmente especial em Nagoya, no Japão. No dia 18 de Março de 2005, foram abertas, pela primeira vez, as portas do primeiro parque temático Pokémon, o PokéPark, que de cara já recebeu uma avalanche de visitantes sedentos para conhecer as atrações do lugar.

Ao todo são cerca de onze atrações principais, das mais tranqüilas às mais emocionantes. Que tal um passeio de barco na presença de Lugia, e tudo girando como se estivesse nas próprias Whirl Islands? Ou então passear nas costas do Rayquaza ao andar nos trilhos de uma montanha-russa? Se você busca algo mais tranqüilo, boas sugestões podem ser o carrossel de Pikachus, o Trem Mudkip, que viaja através de um cenário repleto de monstrinhos ou até mesmo a colossal Roda Gigante Pokémon, que chama atenção de longe, com suas cores de Pokébola.

Ficou com vontade de visitar o PokéPark? Se você é um pokéfã, é claro que sim! E você só precisa pagar os brinquedos que for utilizar, porque a entrada no parque é gratuita. Além, obviamente, de ter que viajar para o outro lado do planeta. Como esse japoneses são sortudos!

POKÉMON CENTER EVOLUI

EXPLOSÃO DE NOVIDADES NO CENTRO

Ainda curioso sobre o paradeiro de alguns lendários na geração Advance? Parece que o lançamento de **Pokémon Emerald** foi envolto em uma atmosfera de novidades para os felizardos que puderam visitar o Pokémon Center de Nova Iorque. No dia 14 de Maio, uma multidão de treinadores esteve no local com suas versões **FireRed**, **LeafGreen** e **Emerald**, para navegar em direção ao local conhecido como Navel Rock. Ela é uma das Sevii Islands, uma espécie de santuário onde os guardiões Lugia e Ho-Oh estão. Ela só pode ser acessada utilizando o Mystic Ticket, recebido ao conectar seu game a uma máquina especial utilizando o Wireless Adapter.

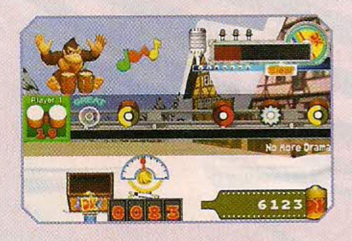
E para os jogadores que conseguiram detonar todos os trajetos no **Pokémon Dash** para Nintendo DS, foi possível receber uma pista totalmente nova baseada na imagem do Munchlax, o filhote gorducho de Snorlax. Agora quanto tempo mais levará até que Mew seja revelado na versão **Emerald**? O oitavo filme, no qual ele é um dos personagens principais, logo estará nas telonas do Japão. Quem sabe?

DONKEY KONGA 2

A batucada continua!

Por JP Nogueira

Alegrem-se, músicos de plantão: depois de tão aguardada pelos fãs de Donkey Konga, a continuação finalmente chega ao Cube. E mesmo para quem já curtia a versão japonesa de DK2, a americana será uma experiência completamente nova. São mais de 30 músicas ocidentais, algumas muito conhecidas e outras nem tanto, que vão render horas e horas de diversão batucando nos bongôs. Há desde latinas famosas como "La Bamba" até versões remixadas do "Quebra Nozes" de Tschaikovsky ou "Carmen" de Bizet. Todas na batida certa para testar o seu feeling musical.



NOVAS BATIDAS

Você nunca batucou em uma panela virada ou em uma caixinha de fósforo na vida? Não tem problema! Para ilustrar como DK2 é intuitivo de se aprender, fizemos um teste. Pegamos um jogador comum e o colocamos em frente a um GameCube com **DK2**.

Primeiro, o indivíduo estranhou o controle. "Nossa, eu jogo com os tambores? Que legal!" Mas rapidamente aprendeu os comandos. Sem mistério. Basta bater em um dos bongôs, bater em ambos, palmas ou batucadas rápidas, tudo com o seu devido ícone na tela. Já na terceira música, o indivíduo apresentou completo entrosamento com os tambores.

Em seguida foram testados os níveis de dificuldade. Monkey é o básico, mas o indivíduo foi bem, tanto no modo Chimp (normal) quanto no modo Gorilla (hard). Ao final de cada música, o jogador é recompensado com moedas, utilizadas para comprar novas batidas para os bongôs, músicas para o nível Gorilla e participar de minigames. O ponto é que nossa cobaia não escutava mais os gritos de "Acabou o teste!" e continuou jogando para acumular moedas suficientes e comprar o que queria da opção Shopping Mall.

O melhor resultado do teste foi ele perguntar onde é possível comprar ou encomendar um Game Cube com **DK2** e os bongôs. Quer melhor prova de que esse jogo vai manter até o jogador com o menor gosto musical grudado na TV?

PARA OS PROS

Ah, você é um jogador veterano e quer saber o que essa versão tem de novo? Além do repertório exclusivo da versão americana, **DK2** traz três novos modos de jogo para satisfazer aos mais experientes.

O primeiro é o Music Lab, no qual você e mais três amigos podem entrar na disputa de um divertido minigame para tocar uma série de notas que caem do alto da tela. De acordo com o desempenho, o jogador terá a chance de resolver um minijogo da memória para conseguir novas "Badges" e marcar seus recordes.

Para aqueles momentos em que você quer apenas relaxar batucando ou brincar de inventar novas formas de tocar, há a segunda novidade, o Freestyle Zone. Um contador registra o número de batidas que você já realizou enquanto a câmera passeia pelos cenários mostrando na tela vários personagens relacionados ao universo de Donkey Kong.

Por fim, há o novo Beat-Mix, que simplesmente muda toda a música que você levou dezenas de tentativas pra decorar e eleva o desafio a um novo nível! E o melhor é que o modo pode ser jogado em qualquer nível de dificuldade (desde que você tenha recebido um DK de ouro nos modos Monkey, Chimp ou Gorilla).

Enfim, **DK2** corresponde a tudo aquilo que os fãs estavam esperando. Quem sabe no futuro uma versão para o Revolution permita que você baixe músicas da internet e toque como quiser? Em se tratando da Nintendo, quem sabe?

Gráficos	6.0
Som	9.0
Jogabilidade	9.0
Diversão	9.0
Replay	8.0
Nota Final	9.5

Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Namco
Jogadores	4
Gênero	Musical

Não se surpreenda se você sair batucando o que encontrar pelo caminho depois de jogar Donkey Konga 2!

Tom Clancy's

Ghost Recon 2

Soldados de elite invadem o território do GameCube

Por Rodrigo Guerra

Existem ocasiões em que o mundo precisa de soldados treinados para invadir bases inimigas, arriscando suas vidas em situações perigosas para salvar o mundo de ameaças terroristas. Pode parecer familiar, mas esta é premissa de Ghost Recon 2, **mais um jogo criado por Tom Clancy e que acabou de chegar ao console da Nintendo.**

Trabalho em conjunto

Mesmo com muitos meses de atraso, este game chegou para os atiradores de plantão, com muitos combates realistas e desafiadores. Aqui, ninguém tem peito de aço, é necessário tomar cuidado ao avançar, pois seu personagem pode ser visto, e entrar em um confronto desnecessário. Em alguns casos, você pode perder a vida recebendo apenas um tiro.

Os soldados controlados pelo computador são cautelosos e tomam cuidado antes de realizar cada ação, evitando chamar atenção. É claro que nem sempre eles obedecem a seus comandos, mas isso não chega a comprometer a diversão. Em algumas missões é necessário que a equipe trabalhe em conjunto, realizando objetivos como colocar bombas, resgatar prisioneiros ou ainda acabar com todos os inimigos que você encontrar pela frente. Para isso, não basta sair atirando em tudo que se move - pelo contrario: quanto mais furtivo for, melhor para a sua equipe. Não confie cegamente nos saldados aliados, pois é comum que alguns fiquem olhando para trás enquanto o resto da equipe fica sob fogo cerrado; também é normal perceber que um soldado ficou para trás por não seguir o mesmo caminho que você.

Por isso, tome cuidado quando for avançar por uma área descampada, a sua retaguarda pode estar desprotegida.

Como faz falta jogar em rede

O game ficou muitos meses "na gaveta" e não ganhou nenhum atrativo especial que fez valer a espera - as versões para os outros consoles foram lançadas em novembro do ano passado. Somente no GameCube é possível usar a opção Progressive Scan, assim os gráficos ficam ainda mais bonitos e nítidos. A segunda exclusividade é o modo Firefight, no qual você deve eliminar todos os inimigos do cenário. O problema é que os inimigos também estão à sua procura e sabem como pegá-lo de surpresa. **Ghost Recon 2** tem a fórmula perfeita para o modo multiplayer: vários mapas, muitas armas e ação incessante. No entanto, a opção para jogar em rede ou pela internet não está presente no GameCube. Talvez o modem do console da Nintendo não seja um acessório que a UbiSoft queira usar em seus jogos, porque o mesmo aconteceu com **Splinter Cell: Chaos Theory**. Se você não sente falta do modo online ou de jogar em LAN e procura atirar em alguma coisa, então lembre de **GR2**. Mesmo assim, acho que você poderia economizar o seu dinheiro, indo para alguma locadora de jogos. Talvez um fim de semana seja mais do que suficiente para acabar com sua sede de sangue.

Gráficos	7.0
Som	6.5
Jogabilidade	7.0
Diversão	6.0
Replay	5.0
Nota Final	6.0
Produtora	UbiSoft
Desenvolvimento	RedStorm Ent.
Jogadores	1
Gênero	Ação

Perdeu o modo online, mas continua divertido.

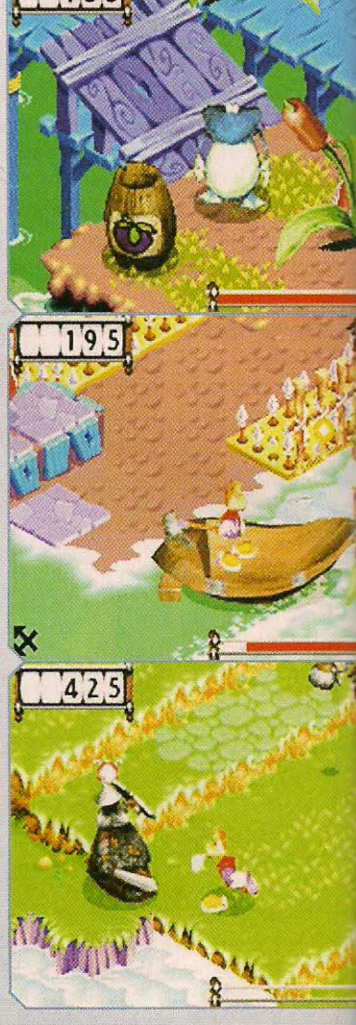
RAYMAN HOODLUM'S REVENGE

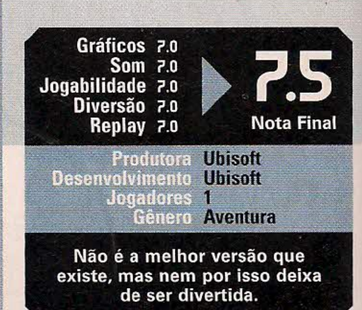
Versão de GBA consegue ser melhor que à de DS

Por Juliana Fernandes

Quem não conhece o desmembrado Rayman? O herói francês foi criado por um grupo de game designers doidões que queriam fazer um personagem diferente de todos os outros existentes. Para isso, deixaram o coitado sem braços e sem pernas. E não é que deu certo? O bichinho já estrelou vários jogos pelo GBA, Nintendo 64 e até mesmo em outras plataformas - e está voltando ao portátil em Rayman Hoodlum's Revenge.

A confusão toda começa na floresta, enquanto Rayman e seu amigo Globox dormem. Globox, o bicho esquisitão que lembra um sapo azul, está sonhando com o dia em que ele acabou engolindo o chefe das Dark Lums – um bando de moscas peludas para lá de bizarras – até que um barulho o acorda. Um bom tempo depois, o desmembrado herói desperta e percebe que seu amigo desapareceu. O que aconteceu com Globox? Bom, isso você terá que descobrir sozinho pelas fases do game. Aproveitando o assunto e falando em fases, não estranhe quando você se perder pelo meio do caminho. Ao invés de seguir aquele esquema antigo dos games de plataforma, onde o cenário fica ao fundo e o personagem principal só anda em linha reta, em **Hoodlum's Revenge**, o jogador pode explorar boa parte do estágio usando o caminho que bem entender. O único problema é que, no começo, pode ser um pouco difícil se achar! Se o seu senso de direção for realmente ruim, aproveite as Lums – pequenas bolinhas amarelas que devem ser recolhidas – para encontrar a saída. Além de ajudar os mais perdidos, elas também garantem uma boa pontuação no final da fase e são usadas para habilitar alguns locais secretos. Fora as Lums amarelas, existem as verdes (que servem para salvar um ponto de retorno) e as vermelhas (que recuperam o life do Rayman). Os controles no geral são simples, mas alguns saltos exigem um pouco de habilidade. Para quem é fã da série, os movimentos do desmembrado são velhos conhecidos – como planar usando aquele truque do cabelo helicóptero. Se você nunca jogou nenhuma versão de **Rayman**, não se preocupe porque a irritante mosquinha Murfy explica tudo logo no inicio da aventura. Os gráficos são bons. As cores chamativas lembram os cenários dos games do dragãozinho Spyro. Os sons são animados e divertidos. Um jogo na média.





Gráficos	7.0
Som	7.0
Jogabilidade	7.0
Diversão	7.0
Replay	7.0
Nota Final	7.5
Produtora	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft
Jogadores	1
Gênero	Aventura

Não é a melhor versão que existe, mas nem por isso deixa de ser divertida.

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

Com o filme nos cinemas, nada mais natural que **Star Wars** seja explorado também nos games. Pena que **Revenge of the Sith** tem um resultado morno na versão GBA. O jogo é uma espécie de **Final Fight Jedi**. Você espanca os droids usando o sabre e seus poderes jedi até chegar em um chefe. Aí o esquema muda e suas habilidades de defesa serão muito mais importantes do que a agilidade em bater mais rápido. No jogo, você pode optar entre ser Anakin ou Obi-Wan. Enquanto Anakin vai degradando para o lado negro, Obi-Wan mostra todo o poder de um mestre que consegue manter o equilíbrio. No início, você vai demorar a se acostumar com todas as defesas e poderes Jedi, mas depois do primeiro chefe, tudo fica mais tranqüilo. O mais estranho foi a forma como desenharam os personagens, que ficaram bem diferentes dos atores do filme. Isso a ponto de fazer Palpatine parecer um vovô simpático. A música tenta ser igual à do filme, mas não convence nem mesmo para os padrões do GBA. A possibilidade de retornar às fases anteriores para pegar os itens esquecidos pode ajudar no replay, mas ainda assim, o jogo é enjoatvo, pois o esquema para matar os Droids é sempre o mesmo. E com certeza é melhor ver o filme antes de jogar, pois **Revenge of the Sith** tem vários spoilers bem chatos do filme. Sem contar que no cinema **Star Wars** está bem mais bonito.

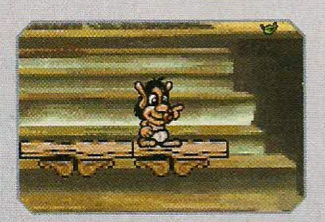
Gráficos	5.5
Som	3.0
Jogabilidade	7.5
Diversão	6.0
Replay	3.5
Nota Final	**5.0**
Produtora	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft Montreal
Jogadores	1 ou 2
Gênero	Ação

Não jogue antes de ver o filme. A história toda está no jogo.

HUGO: THE EVIL MIRROR

Você se lembra do Hugo? Ele é um sujeito verticalmente prejudicado, banguela, orelhudo e, principalmente, muito irritante. O cara aparecia quase todos os dias na televisão há alguns anos, onde tinha um programa repleto de games toscos. Bastava ligar para a emissora e fazer do teclado de seu telefone o joystick. Sua missão era levar Hugo a salvo para o outro lado da ponte (ou qualquer outra coisa boba no estilo). Para a felicidade geral da nação, o bichinho tomou um chá de sumiço e nunca mais foi visto. Ou quase. Salve-se quem puder: ele voltou! Uma coisa temos que assumir: Hugo melhorou o seu gosto para games. Se antes o único trabalho do jogador era desviar dos buracos da pista, agora ao menos o anãozinho tem inimigos reais – ainda que os coitados sejam apenas um bando de castores indefesos e alguns outros animais. Outra grande mudança é que, dessa vez, o orelhudo possui uma arma para se defender dos adversários. Ele transforma os inimigos em cubos de gelo que devem ser quebrados antes de derreter. Para passar de fase, basta aniquilar alguns inimigos, pegar os itens que ficam no caminho e fechar a porta que garante o acesso ao cenário – tudo isso com um certo limite de tempo, é claro. Simples? Fácil? Bem mais do que parece! Os gráficos são bons, principalmente durante a apresentação. Os sons são simples, mas animados. Para quem gosta de jogos com um estilo mais antigo e é claro, para quem gosta do Hugo, talvez compense. Do contrário, fique longe.

Juliana Fernandes



Gráficos 3.0
Som 3.0
Jogabilidade 5.0
Diversão 3.0
Replay 2.0

4.0 Nota Final

Produtora: Namco
Desenvolvimento: ITE
Jogadores: 1 ou 2
Gênero: Ação

Sai desse portátil que não te pertence!!

PAC-MAN PINBALL ADVANCE

É incrível como a Namco demorou para pensar em sua bolinha símbolo como uma esfera de pinball. Mas já que agora existe a moda de usar personagens famosos em versão pinball, como **Mario**, **Pokémon**, **Metroid**, **Sonic** e até mesmo The **Pinball of the Dead** (versão Pinball de "**The House of the Dead**"), nada mais natural que Pac-Man fosse pelo mesmo caminho.

O jogo, que foi feito pela HumanSoft, produtora responsável por **Ace Combat Advance**, tem um toque de nostalgia. A história é muito parecida com à dos outros jogos do comilão. Os fantasmas Inky, Pinky, Blinky, e Clyde (não, não são Teletubbies) estão novamente aprontando em Pac Land. O herói vai impedi-los agindo como uma bola de pinball, sendo rebatido, matando fantasmas e resgatando os amigos. Como todo jogo de pinball, a jogabilidade é bem simples; basta rebater com os flippers e comer as pílulas tão famosas. Porém o jogo falha por não ter tantas mesas para jogar. São apenas duas, e cada uma possui uma versão com visual mais antigo, mas que não mudam em nada na prática. O visual cartoon é perfeito para o jogo, e as músicas dão um clima nostálgico. Mas depois de um tempo o jogo não consegue manter o interesse. Falta um objetivo mais definido, além de minigames, coisas que as versões pinball de Mario e Pokémon tinham de sobra. Ficar rebatendo bolinha uma hora cansa, mesmo que essa bolinha seja a mais famosa dos games.

Daniel Lima

Gráficos 6.0
Som 5.0
Jogabilidade 5.5
Diversão 5.0
Replay 4.5

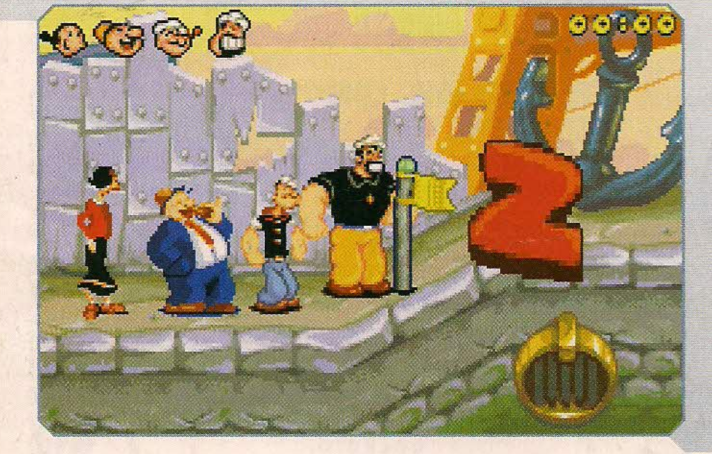
5.0 Nota Final

Produtora: Namco
Desenvolvimento: HumanSoft
Jogadores: 1
Gênero: Pinball

O personagem clássico numa versão não tão clássica, mas ainda assim divertida.

POPEYE: RUSH FOR SPINACH

Várias mães usavam esse marinheiro como exemplo para tentar fazer seus molequinhos birrentos comerem ao menos uma colher de espinafre. Como será que elas ficariam ao ver que, hoje em dia, seus marmanjos birrentos estão literalmente correndo atrás do espinafre? Talvez felizes – se não fosse só no videogame, é claro.



É exatamente isso que acontece em **Popeye: Rush for Spinach**. Ou melhor, é quase isso. Imagine os quatro personagens principais da série apostando uma corrida. Se você imaginou tudo em carrinhos e pistas preparadas para a ocasião, pode tirar o cavalo da chuva: essa turma corre a pé mesmo. Olívia, Popeye, Brutus e Dudu. Independente do personagem escolhido, sua missão é chegar em primeiro. Para isso vale qualquer coisa, desde passar uma rasteira em quem está na frente, até pegar um Skate e sair feito louco pela cidade.

Prefere algo mais insano? Então tente usar aquele pula-pula que está na porta da barraquinha de cachorro quente. Só tome cuidado pelo caminho, pois há de tudo nele. Bueiros abertos, óleo, bombinhas e até mesmo ônibus estacionados na calçada vão tentar atrapalhar essa disputa maluca. Fique de olho nas latas de espinafre; elas fazem com que os participantes corram mais rápido. Existem modos diferentes de jogo: Quick Race, Adventure, Challenge, Time Rush e Team Rush. Em todos, você terá que fazer basicamente a mesma coisa. O que merece mais destaque é o Team Rush. Ele é o modo multiplayer do game, onde o jogador poderá correr contra seus amigos. Os gráficos são bons e bem coloridos. Quanto aos sons, os personagens possuem vozes e sempre falam alguma coisa quando são passados para trás. O controle é extremamente simples. Rápido, simples e divertido.

Juliana Fernandes

Gráficos	7.5
Som	7.0
Jogabilidade	7.5
Diversão	8.0
Replay	7.0
Nota Final	**7.0**
Produtora	Namco
Desenvolvimento	Magic Pockets
Jogadores	1
Gênero	Ação

Pelo menos aqui espinafre é bom...

YOSHI TOPSY-TURVY

E o dino verde está de volta em mais uma aventura para Game Boy Advance! Mas nada de Baby Mario dessa vez. A confusão acontece quando Bowser resolve aprontar das suas. Como o Mario parece estar de férias na Terra dos Cogumelos, ninguém faz nada e essa bagunça acaba incomodando Hongo, o Grande Espírito Livro. Sem pensar duas vezes, ele aprisiona Bowser em um livro. Não só o monstrengo, mas toda a ilha onde ele estava... a ilha onde Yoshi mora! Agora para livrar a sua moradia dessa enrascada, o dinossauro deve chegar à última página do livro. Para ajudá-lo, o Espírito que Adora Surpresas lhe concede um poder especial, capaz de balançar o mundo inteiro! O jogo todo está muito bonito. Embora eles tenham usado sprites 3D pré-renderizados, a qualidade deles é bem mais refinada que em outros jogos do GBA, como **Mario Kart** ou **Mario Vs Donkey Kong**. As músicas e efeitos sonoros são bem infantis, mas não desmerecem a ação do jogo que mantém até os marmanjos entretidos. Mas o ponto mais legal é realmente o sensor de movimento, já utilizado em **WarioWare Twisted**. Com ele, Yoshi é capaz de movimentar grandes rochas ou esferas, caminhar pelas paredes, mudar a trajetória de itens que caem da tela e uma infinidade de outras ações. O jogo é dividido em capítulos, e cada um é dividido em estágios. Os estágios são regidos por Espíritos que determinam o objetivo,

como coletar uma certa quantidade de Moedas ou encontrar as maçãs pelo cenário. E Yoshi ainda pode se transformar em veículos como balão, barco e até um bote. E pensar que, há alguns anos, as pessoas eram zoadas por jogar sacudindo os controles.

JP Nogueira

Gráficos	7.0
Som	9.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	7.0
Replay	6.0
Nota Final	**8.0**
Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Artoon
Jogadores	1
Gênero	Aventura

Interessante e inovador. Seria bom ter esse poder para transformar ladeiras em retas ou declives.

PAC-PIX

Uma forma totalmente nova de jogar Pac-Man

Por Renato Pelizzari da Silva

O Nintendo DS e a mente criativa da Namco conseguiram criar o jogo mais original de um dos personagens mais conhecidos do mundo dos games desde sua origem. Pac-Man, também conhecido como Come-Come, está de volta, mas dessa vez um pouco diferente do usual.

SÓ UM PRETEXTO

A história não é nada surpreendente e acaba sendo apenas um motivo para o game existir. Tudo começa quando um mago cria uma tinta chamada "Ghost Ink", que transforma desenhos em fantasmas que causam a maior confusão em livros e pinturas. Sim, é isso mesmo o que você imagina, Pac-Man será o responsável por livrar essas obras de toda a bagunça e acabar com o criador dessa tinta perversa.

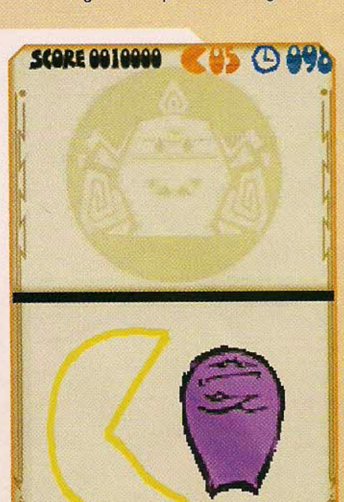
A VERDADEIRA RAZÃO

Se a história não empolgou, a jogabilidade certamente irá empolgar. O game é dividido em 12 capítulos, cada um deles com 5 fases e um chefe a cada dois capítulos. Todo o controle é feito na tela de toque do portátil, você deve desenhar Pac-Mans e guiá-los para conseguir comer todos os fantasmas de cada fase. O herói desenhado começa a andar de acordo com a posição de sua boca, para alterar a direção e evitar com que perca uma vida, basta desenhar uma parede na frente dele e, ao encostar nela, o Pac-Man vai se mover no sentido em que a parede foi feita.

A tela superior do console também faz parte do cenário e você pode mandar seu desenho para a outra tela e conseguir algum bônus e até mesmo comer mais alguns fantasmas.

Conforme o jogo avança, você aprenderá dois novos truques.

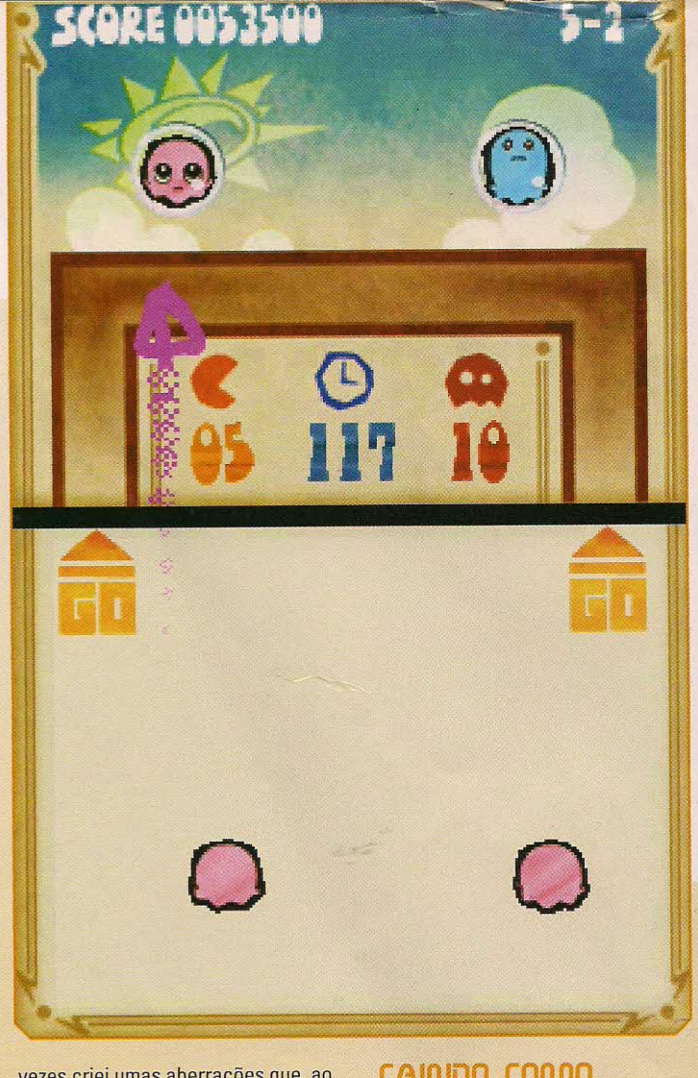
O primeiro deles são as flechas, usadas para ativar botões ou até mesmo derrubar alguns fantasmas da tela de cima, tornando-os alcançáveis na tela de baixo. No início, elas podem ser um pouco frustrantes, o jogo parece que não entende seus desenhos e quando finalmente consegue fazer uma, ela sai na direção errada, mas com treino tudo melhora. O segundo truque são as bombas: elas são fáceis de desenhar e precisam ser ligadas a algum ponto que contenha fogo. A função das bombas é destruir algumas barreiras e quebrar a proteção de alguns fantasmas.



DIFICULDADE GENIAL

Jogar **Pac-Pix** atinge muito bem a proposta do DS de oferecer uma experiência nova ao jogador. Criar Pac-Mans de diversos tamanhos e ver aquela coisa tomando forma e andando é muito divertido, algumas vezes criei umas aberrações que, ao vê-las tomando vida, comecei a dar risada. **Pac-Pix**, apesar de ser bem simples, consegue ser surpreendentemente difícil e repleto de boas idéias. Existem vários tipos de fantasmas, alguns deixam marcas de tinta que acabam atrapalhando na hora de realizar alguns desenhos e por aí vai. Você deve se desdobrar para conseguir usar seus mecanismos e completar cada fase antes de suas vidas ou tempo acabarem. É realmente insano! O nível de dificuldade é crescente e muito bem medido, o início é bem fácil, mas os últimos capítulos e chefes são complicados, principalmente se estiver jogando no segundo livro, que nada mais é que a versão difícil do primeiro.

Apesar de ser bem divertido, **Pac-Pix** ainda não pode ser considerado como o jogo que mudará o rumo do DS, ele ainda tem mais cara de minigame, pois é excessivamente simples e curto. Até existem alguns cards para colecionar, mas eles não são interessantes o suficiente para te estimular a continuar jogando.

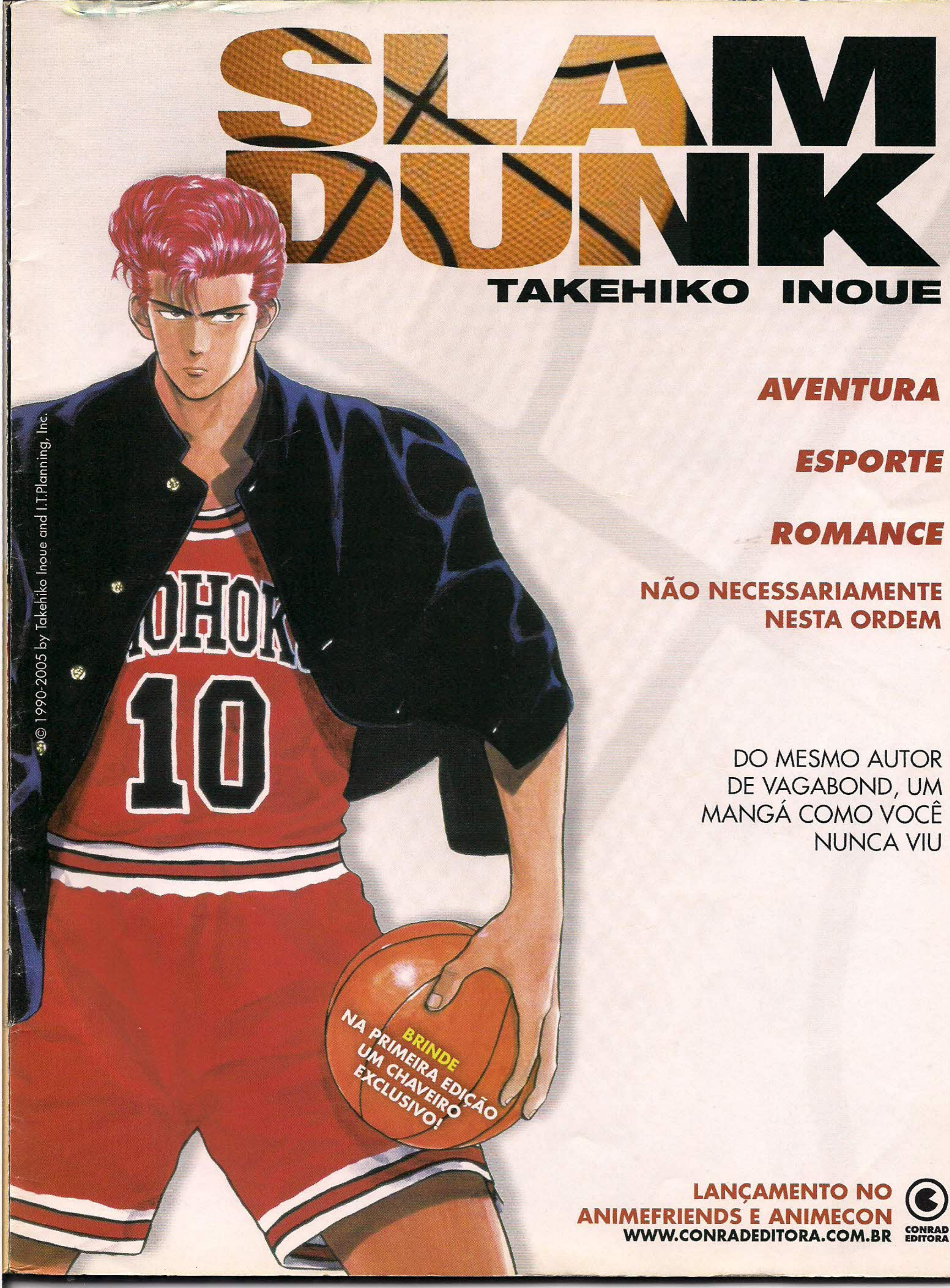


CAINDO COMO UMA LUVA!

Por incrível que pareça, o conceito por trás de **Pac-Pix** já povoava a mente da Namco antes mesmo de eles conhecerem o DS. O que estava incerto ainda era como conseguir transformar essa idéia em um game. No entanto, esse problema seria resolvido pela Nintendo ao apresentar o DS para o pessoal da Namco. O entusiasmo foi grande, pois o novo portátil se encaixaria direitinho para os novos planos de Pac-Man. Isso é uma boa coincidência!

Gráficos	5.0
Som	7.5
Jogabilidade	8.0
Diversão	9.0
Replay	6.5
Nota Final	7.5
Produtora	Namco
Desenvolvimento	Namco
Jogadores	1
Gênero	Ação

Vale experimentar: é muito original e divertido, pena que acaba tão rápido.


SLAM DUNK
TAKEHIKO INOUE
AVENTURA
ESPORTE
ROMANCE
NÃO NECESSARIAMENTE
NESTA ORDEM
DO MESMO AUTOR
DE VAGABOND, UM
MANGÁ COMO VOCÊ
NUNCA VIU
SHOHOKU
10
BRINDE
NA PRIMEIRA EDIÇÃO
UM CHAVEIRO
EXCLUSIVO!
LANÇAMENTO NO
ANIMEFRIENDS E ANIMECON
WWW.CONRADEDITORA.COM.BR
CONRAD EDITORA
© 1990-2005 by Takehiko Inoue and I.T.Planning, Inc.

SUPER METROID

Por Orlando Ortiz

(SNES)

LOIRA, BELA E MORTAL... DESDE 1986!

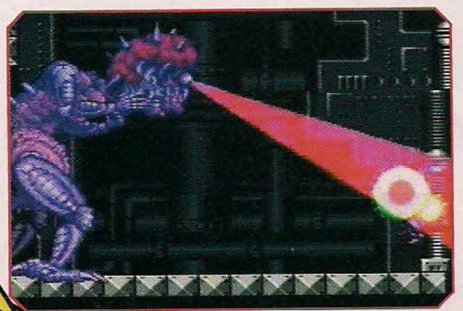
Super Metroid conseguiu chegar ao topo, onde poucos games sonham alcançar. Abocanhou o troféu de melhor jogo 2D da série, além de conquistar uma legião de fãs, todos loucos para curtir a heroína em trajes mais leves, fora de sua armadura. Se tornou uma das razões de compra do Super Nintendo, atingindo vendas explosivas (no bom sentido!).

É desnecessário justificar estes dados – cada título lançado é garantia de sucesso, devido à produção caprichada e ao primor de jogabilidade instaurados em **Metroid** e **Metroid II**, para o saudoso NES, de 8 bits.

Após a árdua conquista de entregar a Metroid sã e salva para os cientistas, uma nova batalha tem início: logo após sua partida, os piratas do espaço atacam o centro de estudos, roubando o item recém-adquirido, matando a todos no laboratório e deixando a larva nas mãos de ninguém menos que Ridley, o maior inimigo de Samus.

Para a infelicidade da personagem (e festejos entre os jogadores), você deve novamente guiá-la através das diversas fases em Zebes, encontrando antigos conhecidos (como Kraid e Mother Brain), combater novas formas de vida (Spore Spawn, Bowtoon, Draygon, entre outros) e é claro, muitos Metroid pelo caminho.

A fórmula do game é simples, porém profunda – apesar de ser muito fácil aprender a jogar, é necessário desenvolver uma certa destreza, a fim de conquistar cada estágio progressivamente mais difíceis. O mundo alienígena esconde surpresas para os mais incautos, fazendo do imprevisto um dos elementos de maior diversão na série.



A ação toma grande parte do tempo de jogo, porém há uma boa dose de estratégia embutida, sendo necessário memorizar como e quando utilizar cada comando e combinação de armas.

A possibilidade de encontrar novas áreas secretas e de assistir a finais de jogo especiais (atingindo certos objetivos) trazem ainda mais replay a este jogaço.

Só quem teve o prazer de aproveitar a sensacional experiência que é jogar **SM** pode confirmar: você fica marcado para sempre. A atmosfera e o estilo geral são contagiantes, levam o jogador a um mundo com muitos perigos e quebra-cabeças, armas e power-ups bem distribuídos e o mais importante: diversão garantida.

Deixe de lado qualquer forma de preconceito contra games em 2D e aproveite, divirta-se: bons jogos não têm idade, não ficam velhos, apenas amadurecem junto ao jogador.

Onde tudo começou...

Muitos pensam que o primeiro game desta espetacular série foi **Super Metroid**. Ledo engano, pois Samus já se aventurava em planetas alienígenas muito antes, mais especificamente em 1986, no Nintendo 8-bits. Como de praxe, a heroína enfrentava a Mother Brain, que procurava utilizar todo o poder dos Metroid para fins malignos. Junto a Ridley e Kraid, estes inimigos formaram um belo "trio parada dura", sempre no pé da personagem. É neste primeiro título que o mistério dentro da armadura é revelado, pegando os jogadores de surpresa: ninguém esperava encontrar uma garota no papel principal, ainda mais depois de tanta ação e matança. **Metroid** foi também um dos primeiros games a apresentar diferentes seqüências finais ao jogador, dependendo do tempo utilizado para chegar ao final. Existem 5 seqüências diferentes – quem for realmente macho para chegar ao final em menos de uma hora, é gratificado com uma imagem de Samus trajando apenas um biquíni roxo. É uma pena que isso só ocorra nesta versão, seria mais interessante vê-la no GameCube, não concordam?

Dicas

SUPER METROID (SNES)

FINAIS ALTERNATIVOS

Termine o game em menos de 3 horas: melhor seqüência de final
Termine o game entre 3 e 10 horas: segunda melhor seqüência de final
Termine o game com mais de 10 horas de jogo: final comum

SALVE AS "CRITTERS" EM ZEBES

Apos terminar o game, volte para a sala onde você adquiriu suas bombas Morph Ball. Salve as criaturas e espere até que todas saiam da sala – você será presenteado com um final de jogo diferente.

BANJO-TOOIE (N64)

Os códigos a seguir devem sempre iniciar com CHEATO para funcionarem.

CHEATOJIGGYWIGGYSPECIAL: todos os cenários abertos
CHEATOSUPERBANJO: Banjo super-veloz
CHEATOEGGS: ovos duplos
CHEATOFEATHERS: penas vermelhas/ouro duplas
CHEATOSUPERBADDY: inimigos super-velozes
CHEATOJUKEBOX: conserta a jukebox de Jolly
CHEATOHOMING: ovos teleguiados
CHEATOKCABYENOH: barra de energia recupera automaticamente
CHEATOFALLPROOF: quedas não causam danos
CHEATOGETJIGGY: lê os avisos de Jiggywiggy
CHEATOHONEYBACK: recupera a barra de life
CHEATOHONKEYKING: energia e oxigênio ilimitados
CHEATONESTKING: ovos e penas ilimitados
CHEATOPLAYITAGAINSON: vê todas as animações no videocassete

BOMBERMAN HERO (N64)

Siga as instruções para acessar as opções secretas:

Gold Bomber Option: complete os três estágios de bônus no planeta secreto Gossick
Planeta secreto: encontre todas as Other-Dimension bombs e adquira cinco Gold Medals
Caça ao Tesouro de Millian: obtenha 6 medalhas de ouro
Slider Race: obtenha 3 medalhas de ouro

Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella

VIVA A REVOLUÇÃO!

Vimos (quase) de tudo na E3 2005

E AÍ, MEU VELHO? VOU TE CHAMAR DE "ROCK" PRA VOCÊ NÃO PERDER O COSTUME DA GRINGOLÂNDIA. COMO É QUE ESTAVA A E3, TUDO LINDO?

E AÍ, TRIVAS? FOI TUDO MUITO BOM! CANSATIVO PRA CARAMBA, MAS FOI MUITO PROVEITOSO. FIZEMOS COISAS QUE NUNCA FIZEMOS ANTES! VOCÊ DEU UMA OLHADA NA NINTENDO WORLD DESSE MÊS?

COMO ASSIM, MANO? LÓGICO, NÉ! TAMBÉM TRABALHO NESSA REVISTA! E APESAR DE ESTAR COM A MÃO ZOADA ESTE MÊS E SEM PODER ESCREVER MUITO, MEUS OLHOS ESTÃO PERFEITOS E VI TUDINHO O QUE VOCÊ APRONTOU POR LÁ. ENTREVISTA EXCLUSIVA COM O MR. MIYAMOTO? QUE MORAL PRA NW, HEIN!

PÔ, E NÃO FOI SÓ ISSO. ENCONTRAMOS TODO MUNDO POR LÁ. PARTICIPAMOS DE DIVERSAS ENTREVISTAS, JOGAMOS O NOVO ZELDA, FIZEMOS CONEXÕES ONLINE COM O DS... E TEVE O REVOLUTION TAMBÉM, NÉ? ACHO QUE FOI A E3 MAIS TRABALHOSA DA MINHA VIDA!

TAMBÉM PUDERA, MEU IRMÃO! MAS ME DIZ UMA COISA NA SINCERIDADE: TÁ TODO MUNDO FALANDO QUE A NINTENDO PISOU NA BOLA NESSA E3. EU MESMO FIQUEI UM TANTO QUANTO DECEPCIONADO PELO POUCO QUE FOI MOSTRADO SOBRE O REVOLUTION. VOCÊ NÃO ACHA QUE A BIG N ANDA FAZENDO SEGREDO DEMAIS E ISSO PODE FRUSTRAR UM POUCO O PÚBLICO?

CARA, A PRINCÍPIO EU TAMBÉM ACHEI. MAS DEPOIS DE CONVERSAR COM O MIYAMOTO E COM OUTRAS PESSOAS DA NINTENDO, EU ENTENDI O QUE ROLOU. OS CARAS ESCONDERAM O JOGO DESSA VEZ, MAS COM CONSCIÊNCIA. ELES PREFERIRAM FICAR NA DELES ENQUANTO A CONCORRÊNCIA FICA SE MATANDO DO OUTRO LADO! EU REALMENTE NÃO SEI O QUE ESPERAR DO REVOLUTION, MAS CONFIO QUANDO A NINTENDO DIZ QUE ELE SERÁ DIFERENTE DE TUDO.

E QUANTO A ESSE PAPO DE "NÃO VAMOS MOSTRAR, PORQUE SENÃO OS OUTROS VÃO COPIAR"? VOCÊ ACHA QUE A NINTENDO ESTÁ COM UMA CARTA TÃO FORTE NA MANGA QUE, NA HORA QUE FOR MOSTRADA, VAI FAZER TODO MUNDO FICAR DE BOCA ABERTA?

NÃO É POR NADA NÃO, MAS EU ACHO QUE SIM. ALIÁS, SE ISSO NÃO FOR VERDADE, O MUNDO INTEIRO VAI CAIR DE PAU EM CIMA. É ÓBVIO QUE ELES VÃO CAPRICHAR. SE VAI SER REVOLUCIONÁRIO? EU ESPERO QUE SIM, PELO BEM DOS VIDEOGAMES. ESSA INDÚSTRIA PRECISA DA CRIATIVIDADE DA NINTENDO.

FALOU TUDO, MEU QUERIDO! A NINTENDO PODE NÃO SER A CAMPEÃ EM QUANTIDADE DE TÍTULOS, E COM CERTEZA NÃO É A MAIS RÁPIDA PARA LANÇAR SEUS PRODUTOS. MAS NINGUÉM PODE RECLAMAR DAS IDÉIAS NINTENDESCAS! TODO MUNDO TEM QUE APLAUDIR A CRIATIVIDADE QUE ABUNDA EM SEUS ESTÚDIOS DE DESENVOLVIMENTO.

FALTA UM ANO AINDA, MAS ESTAREMOS AQUI PARA CONFERIR ESSA REVOLUÇÃO. VALE A PENA ESPERAR, DIZ AÍ?

PODE CRER! MAL POSSO ESPERAR PRA PÔR AS MÃOS NESSE CONTROLE MALUCO QUE ELES ESTÃO INVENTANDO. JÁ ESTÁ MARCADA UMA DISPUTA MULTIPLAYER, HEIN?

UÉ, MAS QUEM DISSE QUE NÓS IREMOS USAR AS MÃOS NESSE JOYSTICK? MISTÉRIO...

TOP 5 Revolução no controle é com a Nintendo! Confira as novidades introduzidas pela Big N nos últimos anos:

1 Direcional em cruz
Chega de alavancas desconfortáveis! O direcional em cruz surgiu no Game Watch e se popularizou em outros consoles.

2 Power Glove
A luva-joystick do NES foi o controle mais maluco já criado pela Nintendo. Será que eles vão se superar com o Revolution?

3 Alavanca analógica
Os games eram bem mais complicados de serem controlados sem esta maravilha da tecnologia popularizada pelo joystick do N64.

4 Rumble Pak
A tremidinha que hoje é comum em praticamente todos os joysticks existentes no mercado também surgiu no glorioso controller do N64.

5 Controle sem fio
Tudo ficou menos enrolado após o surgimento do Wavebird. E virou moda: o controller do Revolution também não terá fios.

MisterBros Games
Televendas: (11) 3266-4176
O jogo começou!
WWW.MISTERBROS.COM
O MAIOR CATÁLAGO DE JOGOS DO BRASIL.
Promoção na Mister Bros
Na compra de um GBA você ganha um SOUND KIT!
Frete Grátis para toda São Paulo! Em apenas 1 dia útil!!!
Sound Kit
Na Mister Bros a sua compra é segura e fácil sem chances de dar Zebra.
A maior variedade em acessórios Você encontra aqui: WWW.MISTERBROS.COM
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!
PC
*Promoção por tempo indeterminado. A MisterBros se reserva ao direito de alterar ou cancelar as suas promoções sem aviso prévio. Cada participante poderá efetuar o cadastro e concorrer apenas uma vez. Maiores informações sobre a promoção e os produtos você poderá encontar no website WWW.MISTREBROS.COM ou pelo televendas (11)3266-4176. *Frete 1 dia útil: Cidade de São Paulo e ABCD. após confirmação de pagamento. Para entrega em outras localidades, favor consultar-nos. *Todas as outras marcas, logos e direitos autorais são propriedade de seus respectivos proprietários.